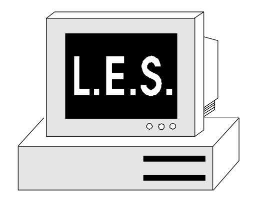


LEPPER EDV-SERVICE

Service, Beratung, Verkauf und Wartung von Hardware / Projektierung und Entwicklung von Software

LIGHT 3200

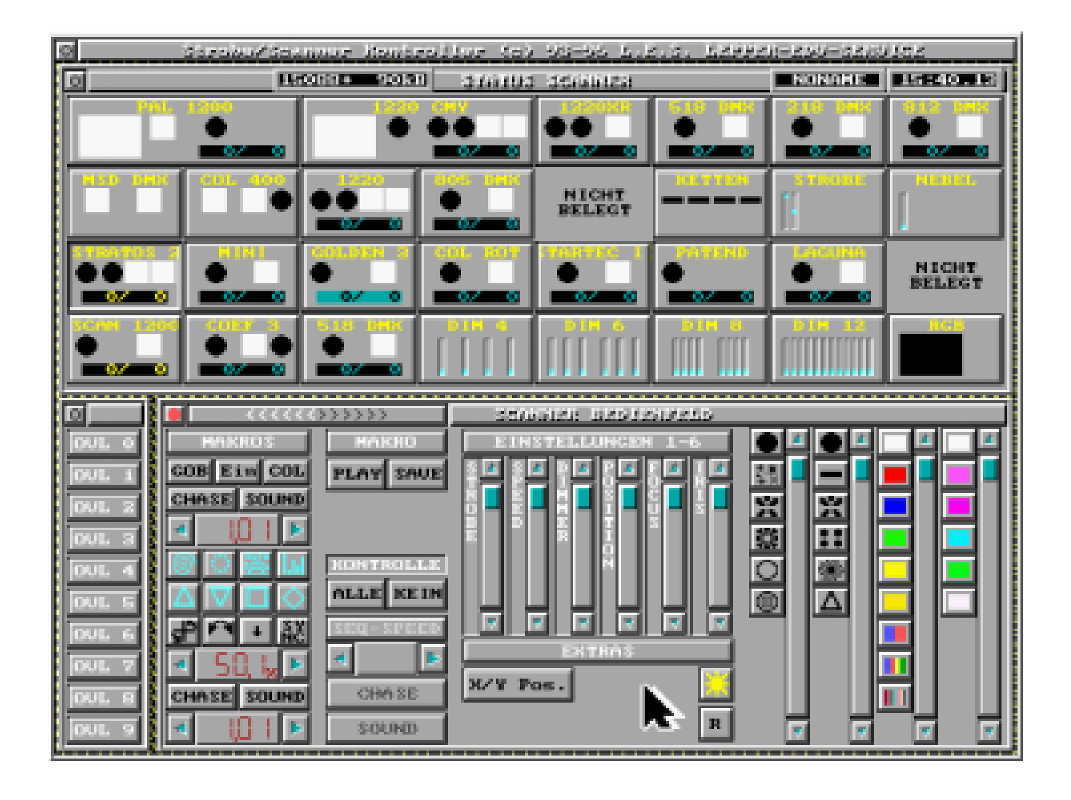
SCANNERSTEUERUNG

Profi - Standard - Ver.2.5x

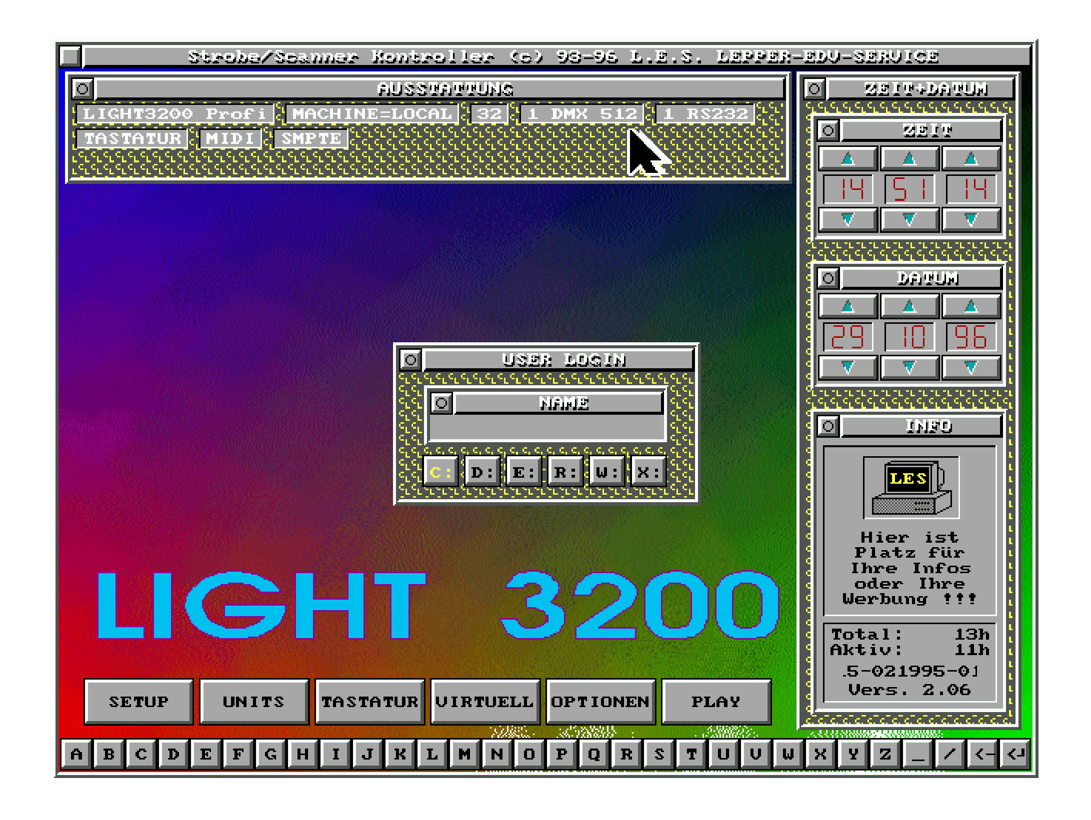
Bedienungsanleitung

Operating Instructions

Stand 15.03.1999



Inhalt - Contents



LIGHT 3200

SCANNERSTEUERUNG

Profi - Standard - Ver.2.5x

Bedienungsanleitung

Stand 15.03.1999

Inhaltsverzeichnis :

Lieferumfang

Zum PC-Kit LIGHT 3200 PROFI gehören :
- 1 Diskette LIGHT 3200 Version 2.xx
- 1 Schnittstellenkarte für entweder M-RS 485 oder DMX
- 1 Kabel 37 pol. Sub-D pro Schnittstelle (MARTIN, DMX)
- 1 Schnittstellenkarte für Sound&Strobe
- 1 Kabel 25 pol. Sub-D auf Cinch Buchse+Buchse
- 1 Bedienungsanleitung (Sie halten diese gerade in der Hand)
- 1 Lizenznummernblatt

Zum PC-Kit LIGHT 3200 STANDARD gehören :
- 1 Diskette LIGHT 3200 Version 2.xx
- 1 Schnittstellenkarte für entweder M-RS485 oder DMX
- 1 Kabel 37 pol. Sub-D pro Schnittstelle (MARTIN, DMX)
- 1 Bedienungsanleitung (Sie halten diese gerade in der Hand)
- 1 Lizenznummernblatt

Zur Scannersteuerung LIGHT 3200 (incl. PC) gehören zusätzlich :
- 1 Grundgerät (19“ Einschub oder Minitower)
- 1 Monitor
- 1 Maus
- 1 Netzkabel 220V
- 1 Tastatur
- 1 Betriebssystem (MS-DOS oder Novell-DOS bzw. Windows95)
- Schlüssel für Laufwerkkassette (nur 19“ Version)

Sollte eines dieser Teile nicht mitgeliefert sein, so informieren Sie bitte Ihren Händler.

Installation

Die Ihnen vorliegende Version 2.xx von LIGHT 3200 ist für Netzspannung 230V 50Hz vorbereitet. Stimmt dies nicht mit Ihrer Netzspannung überein, dürfen Sie das Gerät nicht betreiben. Alle Steckverbindungen sind so ausgelegt, daß Verwechslungen ausgeschlossen sind. Wenden Sie beim Zusammensetzen keine Gewalt an. Sollte irgendeine der Steckverbindungen nicht zusammenpassen, überprüfen Sie zuerst, ob Sie es auch an der richtigen Stelle versuchen. Alle Verbindungen, an denen sich zur Befestigung Verschraubungen befinden, müssen verschraubt werden um eine einwandfreie Funktion zu gewährleisten. Dazu benötigen Sie evtl. einen kleinen Schraubenzieher. Alle Verbindungen befinden sich an der Rückseite des Grundgerätes. Pinbelegungen der Stecker siehe „Pinbelegungen“.

- Stellen Sie das Grundgerät so auf, daß alle Kabel zur Rückseite des Grundgerätes reichen.
- Verbinden Sie den Monitor mit der passenden Buchse am Grundgerät (3-reihig 15-pol. Sub-D Buchse).
- Verbinden Sie die Maus mit der passenden Buchse am Grundgerät (2-reihig 9-pol. Sub-D Stecker).
- Verbinden Sie das Kabel „37 pol. Sub-D“ mit der passenden Buchse am Grundgerät und der Datenleitung zu Ihren Geräten. Die verschiedenen Schnittstellen (MARTIN, DMX) sind durch Buchstaben an der jeweiligen Buchse (37 polig SUB-D) markiert.
  M = MARTIN ; D = DMX 512 ;
- Verbinden Sie das Kabel „25 pol. Sub-D“ mit dem Grundgerät. Markierung A = **A**USSTEUERUNG&STROBE: Die Cinch-Buchse-schwarz ist der Ausgang des Stroboskop Kontrollers und darf nur für Stroboskope mit 0-10V Steuerung verwendet werden. Niemals andere Geräte oder Spannungen anschliessen. Die Cinch-Buchse-rot ist der Eingang für das Musiksignal z.B. vom Mixer. Nur vorverstärkte Signale anschliessen.

!!! Niemals direkt vom Lautsprecherausgang !!!

- Verbinden Sie Grundgerät und Monitor mit der Netzspannung. Achten Sie darauf, den Schutzleiter des Netzkabels richtig anzuschliessen. Elektrostatische Aufladungen können zu Defekten an LIGHT 3200 führen.

Software Installation

Das Programm LIGHT 3200 befindet sich auf der Diskette in komprimierter Form. Bitte Installieren Sie LIGHT 3200 indem Sie die Diskette in das Laufwerk „A:“ Ihres Computers einlegen. Die Schreibschutzverriegelung der Diskette muß geöffnet sein (Diskette beschreibbar).

Installation unter Windows 95/98:
- Öffnen Sie Ihren „Arbeitsplatz“
- Öffnen Sie „3,5 Diskette (A:)“
-Doppelklicken Sie auf das Symbol SETUP

Installation unter DOS:
- Starten Sie die Installation durch Eingabe von: „A:\INSTALL <RETURN>„

Befolgen Sie alle Schritte während der Installation, die Ihnen das Installationsprogramm vorgibt.
Nach erfolgreicher Installation starten Sie LIGHT 3200 mit:

- C:\USERS\LIDE.EXE <PARAMETER> für die deutsche Version.
- C:\USERS\LIEN.EXE <PARAMETER> für die englische Version.

LIGHT 3200 ist nun mit einer 30 Tage Lizenz installiert. Die unbegrenzte Lizenz für Ihre Software erhalten Sie bei Ihrem Händler. Händigen Sie Ihm zu diesem Zweck das mitgelieferte Lizenznummernblatt ausgefüllt aus.

Pinbelegung

Die an der Rückwand Ihres LIGHT 3200 befindlichen Stecker und Buchsen, für die in LIGHT 3200 integrierten Optionen und Schnittstellen, haben folgende Pinbelegungen (Kontaktbelegung).

- 37 pol. Sub-D Buchse; Markierungen **M,D**

```
Pin19                    Pin 1
\ ° ° ° ° ° ° ° ° ° ° ° ° ° ° ° ° ° ° ° /      O
 \ ° ° ° ° ° ° ° ° ° ° ° ° ° ° ° ° ° ° /   rote Leuchtdiode
Pin 37                   Pin 20
```

- Für die Schnittstellen „MARTIN 1“ und „DMX 1“ gilt:

Pin Nr.:	Belegung:		
1	Masse ⊥		
2	Daten +	20	Daten -

- Für die Schnittstellen „MARTIN 2“ und „DMX 2“ gilt:

Pin Nr.:	Belegung:		
29	Masse ⊥		
11	Daten +	30	Daten -

- Kabel 37 pol. Sub-D Stecker -> 3 pol. XLR-Buchse mit Markierung **M,D**

Für die 3pol. XLR-Buchse gilt:

Pin Nr.:	Belegung:		
1	Masse ⊥		
2	Daten +	3	Daten -

Senderseitige Abschlußwiderstände (120 Ohm Daten+ zu Daten-) sind in dem 37pol. Sub-D Stecker integriert.

- 25 pol. Sub-D Buchse; Markierung **A**

```
Pin 13             Pin 1
\ ° ° ° ° ° ° ° ° ° ° ° ° ° /      O
 \ ° ° ° ° ° ° ° ° ° ° ° ° /    Aussparung
Pin 25             Pin 14
```

Für Steckbuchsen mit Markierung A gilt:

Pin Nr.:	Belegung:		
1	Masse (Strobe)	2	Strobe Output 0-10V
4	Masse (Aussteuerung)	5	Eingang Musiksignal (Aussteuerung)

Bei allen anderen Pins der o.g. Stecker ist darauf zu achten, das sie nicht mit den o.g. Pins verbunden werden.

Einleitung

LIGHT 3200 ist eine Scannersteuerung mit grafischer Oberfläche und Mausbedienung. Als Basis dient ein PC ab Pentium mit mind. 16MB RAM einem 3,5" Diskettenlaufwerk und einer Festplatte. Als Betriebssystem dient MS-DOS ab 5.0 oder Novell-DOS 7.0.
Für die Lauffähigkeit unter Windows 95/98 mind. Pentium 200 mind. 32MB RAM.
In der vorliegenden Version 2.5x werden alle fernsteuerbaren Scanner diverser Herstellerfirmen mit M-RS485 Protokoll, sowie DMX 512 bis zu 4096 Kanäle unterstützt.

In das Programm sind integriert :

- Anzeigefeld für den Status von 32 Geräten gleichzeitig; Position, Gobos, Farben, Licht an-aus, Makros
- Strobecontroller (nur Profi)
- „Sound to Light" - Funktion mit Aussteuerungsanzeige (nur Profi)
- gesteuerte Zufallsmöglichkeiten für die Scanner = MAKROs; z.B. Kreis, Stern, Achter, Dreieck, Viereck...
- Editiermöglichkeit von einzelnen MAKROs und SEQUENZEN, bis hin zu mehrstündigen SHOWs
- Strobe Feature für alle Scanner
- 32 Kanal Regler-Mixer mit Programmsteuerung und Makros
- Verfolger Steuerung mit virtuellem Bedienfeld
- Betriebsstundenzähler für Computer und Effekte
- uvm.

Optionen (sind als Zübehör erhaltlich)

- weitere DMX 512 Schnittstelle (nur Profi)
- MIDI - Schnittstelle (nur Profi)
- SMPTE -Timecode Schnittstelle (nur Profi)
- CD-Player (nur Profi)
- WAV-Player (nur Profi)
- Steuerung der Position der Geräte durch Joystick
- Steuerung und Triggerung der Software durch MIDI z.B. Keyboard (nur Profi)
- Erweiterung auf 64 oder 128 Programmplätze (nur Profi)

Begriffe

DJ	Hier immer der jeweilige Bedienername;
„EDITOR"	Reservierter Name s.u.
„DOS"	Reservierter Name s.u.
„WINDOWS"	Reservierter Name s.u.
„TEMP"	Reservierter Name s.u.
„BAT"	Reservierter Name s.u.
„USERS"	Reservierter Name s.u.
„LOGFILES"	Reservierter Name s.u.
Klicken	Tastendruck auf die linke Maustaste;
Doubleklick	Doppelter Tastendruck auf die linke Maustaste schnell hintereinander;
Multifunktionsbutton	Ein mit der Maus anwählbarer Schalter/Taster mit mehreren Einstellungen;
Button	Ein mit der Maus anwählbarer Schalter/Taster mit einer Einstellung (Ein-Aus);
Ziehbalken	Ein mit der Maus steuerbarer Schieberegler; Klicken Sie in das Feld des Balkens, und er nimmt die gewählte Position an. Halten Sie im Feld die Maus gedrückt und bewegen die Maus rauf und runter, der Balken folgt den Bewegungen der Maus.
Gerät	Ein zu steuernder Effekt z.B. Roboscan Pro 218;
Geisterschrift	Schrift in gerastertem Füllmuster; Dies bedeutet immer, daß dieser Programmpunkt in Ihrer gewählten Konfiguration nicht anwählbar oder inaktiv ist.
7-Segment Anzeige	Eine Anzeige meistens benützt für Triggerraten und Größen. Sie ist den Anzeigen auf z.B. Laufschrift, Displays oder Taschenrechnern nachempfunden.

Texte in Anführungszeichen (z.B. „USER LOGIN") sind Texte, die auf dem Bildschirm erscheinen.

Befehlszeilen-Parameter

Zur Angabe in der Befehlszeile von LIGHT 3200 sind, je nach Version, folgende Parameter erlaubt:

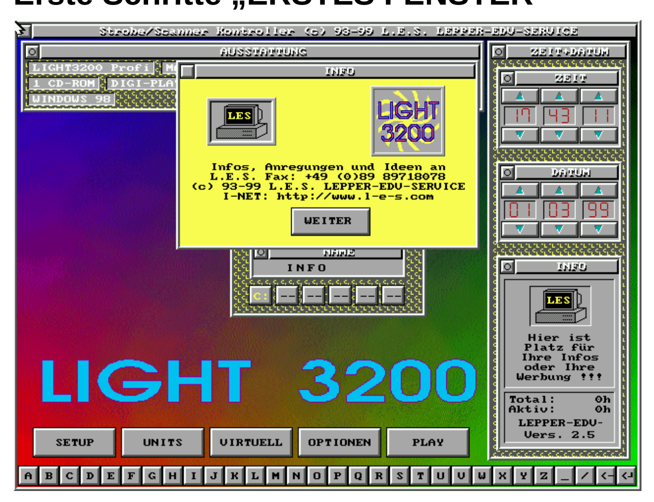
HELP	Zeigt einen Hilfebildschirm von LIGHT 3200 an.
NOCHECK	Schaltet die Überprüfung der DOS Versionsnummer, der CPU und den „Protected Mode Check“ ab. Verwenden Sie diesen Schalter nur wenn Sie Probleme beim Start von LIGHT 3200 haben.
NOMEMCHECK	Schaltet die Überprüfung des DOS Speichers explizit aus. Verwenden Sie diesen Schalter nur wenn Sie Probleme beim Start von LIGHT 3200 haben.
NOSETUP	Verbietet das Bearbeiten des „SETUP“
NOUNITS	Verbietet das Bearbeiten der Geräte-Einstellungen
NOXMS	Verbietet die Verwendung von XMS Speicher
NOPROT	Verbietet die Verwendung von erweitertem Speicher
WITHLED	Aktiviert die Leuchtdioden auf der Tastatur
NOSOUND	Deaktiviert die Sound&Strobe Karte
NOLOG	Deaktiviert die Ausgabe von Statusmeldungen in die Logdateien. (C:\LOGFILES)
NO16BIT	Deaktiviert 16bit Geräteverarbeitung; Manche Geräte können das nicht.
POLLING	Deaktiviert die DMX Verarbeitung mit Interrupts.
TIMEPOLL	Deaktiviert den PC-Timer Chip; Manche Pcs brauchen das. (PC & Kompatibilität...)
SLOW	LIGHT 3200 erlaubt Ihnen nur Triggerzeiten von 0,05s oder größer
ALLDRIVES	LIGHT 3200 nützt auch Netzwerklaufwerke oder weitere lokale Laufwerke
DMXON	LIGHT 3200 sendet auch im ersten Fenster ein DMX Signal. Manche Geräte wollen das.
CD=<DRVNAME>	Hier geben Sie Ihren CD-ROM Treiber an. Der Treiber, der zu Ihrem CD-ROM mitgeliefert wurde, muß hier angegeben werden. Die CD-ROM Erweiterung MSCDEX.EXE ist hierzu nicht notwendig. (Nur in Verbindung mit der Option „CD-Player“). Beispiel: CD=MSCD000
USER=<NAME>	Geben Sie hier einen Namen an, so erscheint sofort der Hauptbildschirm, der nun nicht mehr zum Betriebssystem hin verlassen werden kann.
DRIVE=<LAUFWERKS-BUCHSTABE>	Geben Sie hier das Standardlaufwerk auf dem sich Ihre Daten befinden an. Siehe auch ALLDRIVES
MIDI=<PORT>,<IRQ>	Falls Sie Probleme mit Ihrer MIDI Option haben, können Sie hier die automatische Erkennung der Karte übergehen, und die Parameter selbst festlegen. Siehe auch OPTION MIDI
PIC=<DATEINAME>	Erlaubt die Angabe einer Grafikdatei zur Anzeige im Ersten Fenster Folgendes Grafikformat wird benötigt: 256 Farben/16,7Mio. Farben .IFF (Interchange File Format) mit 640x480 Pixel.
STROBE=<µs >	Erlaubt die Einstellung der Länge des 0-10V Strobe-Impulses in µs. Standard ist Strobe=50

Parameter in der Befehlszeile von LIGHT 3200 müssen durch Leerzeichen getrennt sein, und brauchen keinen „/“ vorangestellt. Es können auch mehrere Parameter gleichzeitig angegeben werden.

Beispiel:

C:\USERS\LIDE.EXE NOSETUP NOUNITS

Erste Schritte „ERSTES FENSTER“



Wenn Sie die Steuerung einschalten, erscheint nach den Systemchecks und dem Laden des Betriebssystems automatisch das Programm LIGHT 3200. Dieses Fenster wird im Weiteren als „ERSTES FENSTER“ bezeichnet. Im Fenster „INFO“ erkennen Sie durch die Laufschrift Ihre Lizenzinformation z.B. Ihre Seriennummer. Die Felder „aktive Zeit“ und „Online Zeit“ geben die Betriebsstunden von LIGHT 3200 wieder. Wobei die Anzeige jeweils in ganzen Stunden erfolgt.

- „TOTAL“ ist hier die reine Laufzeit in Stunden des Computers mit LIGHT 3200.

- „AKTIV“ gibt Ihnen Informationen über die Zeit, in der im Bedienfeld mit LIGHT 3200 gearbeitet wurde.

Die erste Maske fordert Sie zur Eingabe Ihres Namens auf. Dazu dienen die Buttons am unteren Bildschirmrand. Bestätigen können Sie Ihren Namen mit der Taste ganz rechts unten „<-+“. Einen falschen Buchstaben können Sie mit „<-“ entfernen. Ohne Eingabe eines Namens verwendet LIGHT 3200 den Namen „NONAME“. Den Namen des jeweiligen Bedieners braucht das Programm, um die erstellten Daten zu verwalten und zu sortieren. Bitte denken Sie immer daran: Der Speicherplatz in Ihrem Gerät reicht je nach Festplattenkapazität für mehr als 100000 MAKROs, SHOWs oder SEQUENZen. Eine Unterteilung der Daten nach dem jeweiligen Benutzer dient hier zur Ordnung. Es sollte also jeder Bediener seinen eigenen Namen eingeben. Er (Sie) findet Ihre Daten dann immer gleich im jeweiligen Fenster. Wenn Sie zum ersten Mal Ihren Namen eingeben, fragt Sie das Programm ob es einen neuen DJ anlegen soll. Reservierte Namen, siehe Begriffe, sind hier nicht erlaubt und werden auch nicht akzeptiert.
Mit den Buttons „SETUP“, „UNITS“, „TASTATUR“, „EDITOR“, „OPTIONEN“ und „PLAY“ kommen Sie ohne manuelle Eingabe direkt in die entsprechenden Programmteile.
Mit den Buttons unter „USER LOGIN“ „NAME“ geben Sie das Laufwerk an, auf welchem sich der Bediener befindet. Hier werden auch Netzwerklaufwerke mit Ihren korrespondierenden Laufwerksbuchstaben gezeigt.

Fenster „AUSSTATTUNG“

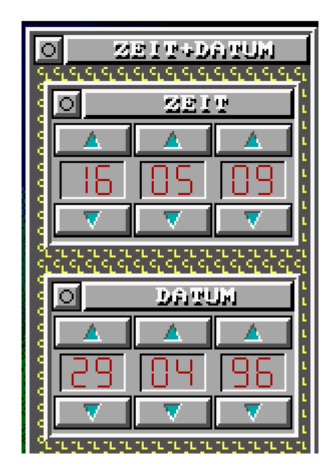
In diesem Fenster sehen Sie die Ausstattung die Ihr LIGHT 3200 enthällt. Überprüfen Sie, ob dies den von Ihnen gewünschten Ausstattungen entspricht. Als mögliche Anzeigen können erscheinen:

- „LIGHT 3200 Standard“ für LIGHT 3200 in Standard Version
- „LIGHT 3200 Profi“ für LIGHT 3200 in Profi Version
- „32“ für eine 32 Programmplatzversion
- „64“ für eine 64 Programmplatzversion
- „128“ für eine 128 Programmplatzversion
- „x MARTIN“ für x mal 32 MARTIN Adressen
- „x DMX512“ für x mal 512 DMX Adressen
- „x RS232“ für x Standard PC-RS232 Schnittstellen
- „TASTATUR“ falls eine Tastatur angeschlossen ist
- „MIDI“ falls die Option MIDI vorhanden ist und eine MPU401 kompatible MIDI Karte erkannt wurde
- „SMPTE“ falls die Option SMPTE vorhanden ist und eine MPU401 kompatible MIDI Karte erkannt wurde
- „JOYSTICK“ falls ein Joystick angeschlossen und richtig parametrisiert ist
- „STROBE“ für das Vorhandensein des STROBE Controllers
- „SOUND“ für das Vorhandensein des SOUND Controllers
- „MACHINE=<NAME>„ für den Namen des Computers im Netzwerk (falls vorhanden) z.B.<NAME>=„LOCAL“
- „1 CD-ROM“ für den installierten und aktivierten CD-Player
- „DIGI-PLAY“ für den installierten WAV-Player
- „WINDOWS“ falls LIGHT 3200 unter Windows 95/98 gestartet wurde;
- „DOS“ falls LIGHT 3200 unter DOS gestartet wurde;
- „DEMO“ für eine DEMO-Version von LIGHT 3200

Programm „ENDE“

Um LIGHT 3200 zu beenden, geben Sie im ersten Fenster als „DJ“-Namen ein „ENDE“. Sie verlassen LIGHT 3200 und kehren zurück zu DOS/Windows.

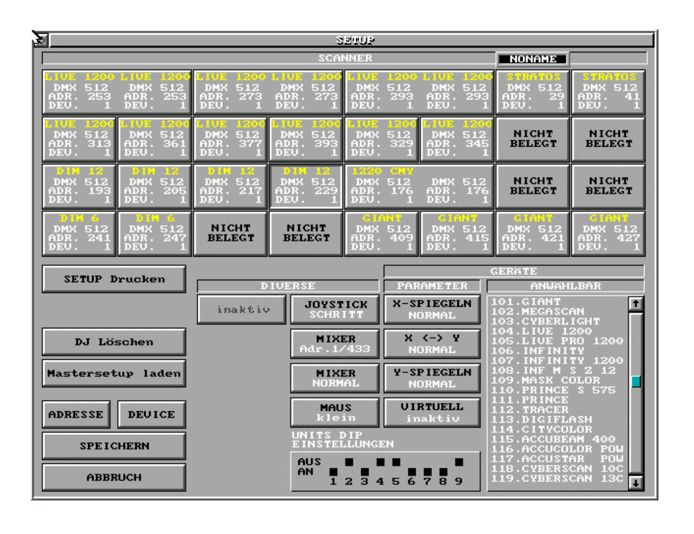
„ZEIT“ und „DATUM“



Im ersten Fenster, das nach dem Start erscheint, können Sie durch die jeweiligen Pfeil-Tasten, über bzw. unter der Zeit und dem Datum, die aktuelle Zeit und das aktuelle Datum einstellen. Dies sollte von Zeit zu Zeit überprüft werden, ggf. neu einstellen. LIGHT 3200 nützt diese Daten zum Sortieren der gespeicherten Daten.

Das Fenster „INFO“ darunter wird unter „EDITOR“ genauer erklärt.

„SETUP“



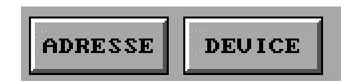
Um mit dem Programm arbeiten zu können, müssen als erstes die vorhandenen Geräte angemeldet werden. Geben Sie dazu bitte „SETUP“ als Namen ein und bestätigen diesen. Es erscheint dieses Fenster in dem Sie alle Systemparameter einstellen können.

!! VORSICHT !! nicht einfach so verstellen, sonst geht nichts mehr!

In der oberen Hälfte des Bildschirms erscheinen vier Reihen a 8 Buttons. Diese stellen die maximal 32, 64 oder 128 zu belegenden Programmplätze für Ihre Geräte dar. Zu Beginn steht in jedem dieser Buttons „NICHT BELEGT“. Wählen Sie nun die Position auf dem Bildschirm für Ihr erstes Gerät, indem Sie mit der Maus einen dieser Buttons durch drücken der linken Maustaste anwählen. Der Button erscheint nun gedrückt. Wählen Sie nun in der Liste „Anwählbare Geräte“ rechts unten Ihr Gerät durch drücken der linken Maustaste aus. Dies wiederholen Sie solange, bis alle Ihre Geräte auf dem Bildschirm erscheinen. Mit „kein Gerät“ entfernen Sie Geräte. Sie können auch mehrere Positionen gleichzeitig anwählen.
In der Auswahlbox „Anwählbare Geräte“ erscheinen die Geräte der unterschiedlichen Übertragungsprotokolle in verschiedenen Farben. Die Farben entsprechen den Farben im Fenster „UNITS“ (Geräte entwickeln und editieren s.u.).
schwarz = MARTIN; weiss = DMX512;
Zeilen mit dem Text „NICHT BELEGT“ sind Speicherplätze, an denen kein Gerät vorhanden ist. Zeilen in Geisterschrift sind Speicherplätze an denen sich Geräte befinden, die ein Übertragunsprotokoll benutzen, das in Ihrer Ausbaustufe nicht vorhanden ist.

„ADRESSE“ & „DEVICE“ Setup

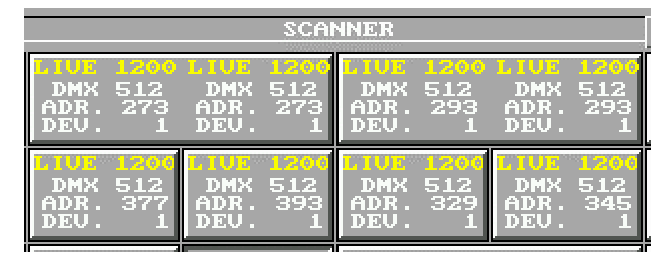
Mit der vorliegenden Version von LIGHT 3200 sind die 32 Programmplätze (4 Reihen a 8 Buttons) frei auf die in Ihrem Gerät integrierten Schnittstellen verteilbar. Sie haben mit dem Button „ADRESSE“ die Möglichkeit die Adressen unter denen Ihr Gerät angesprochen wird, für jeden Programplatz zu verändern. LIGHT 3200 schlägt Ihnen immer die nächste freie Adresse des jeweiligen Protokolls vor.



Klicken Sie **„ADRESSE“** so sehen Sie die Adreßbelegung der Geräte und das verwendete Protokoll. Mit dem Button **„DEVICE“** haben Sie die Möglichkeit die zu verwendende Schnittstelle für das jeweilige Gerät anzugeben. Damit ist es leicht möglich ein Gerät über eine andere Datenleitung zu steuern und optimal kurze Kabelwege bei der Konzeptionierung Ihrer Lichtanlage zu verwenden. LIGHT 3200 läßt als **„DEVICE“** nur die in Ihrer Konfiguration vorhandenen Schnittstellen zu.

Falls z.B. nur eine DMX 512 Karte vorhanden ist können Sie unter **„DEVICE“** auch nur diese angeben.
Überprüfen Sie bei jeder Veränderung in Ihrem **„SETUP“** ob die Adreßeinstellungen Ihren Einstellungen an den Geräten entsprechen, da sonst Fehlfunktionen, oder das nicht Funktionieren, eines oder mehrerer Geräte, die Folge sein können. Sie haben hiermit aber auch die Möglichkeit Ihre Geräte unabhängig von der am jeweiligen Gerät eingestellten Adresse auf jedem beliebigen Programmplatz unterzubringen.
Bei „**UNITS DIP**“ sehen sie die Schalterstellung, der zuletzt markierten Position, die Sie am Gerät einstellen müssen. Dies wird nur für Geräte angezeigt, für die eine aktuelle Information für die DIP Schalter Stellung bekannt ist.
Als „PARAMETER“ stehen **„X SPIEGELN“, „Y SPIEGELN**“ und **„X <-> Y“** zur Verfügung. Geräte mit dem Parameter **„X SPIEGELN“** zeigen Ihre Position in Orange. Geräte ohne den Parameter **„X SPIEGELN“** zeigen Ihre Position in Türkis. Geräte mit dem Parameter **„Y SPIEGELN“** zeigen Ihre Position in inverser Darstellung. Die Steuerung der „X/Y = PAN/TILT“ Bewegung entspricht im Programm Geräten, die vom Bediener weg nach vorne strahlen. Wenn Sie Geräte installiert haben, die zu Ihnen hin strahlen, können Sie diese anwählen und mit dem Parameter **„X SPIEGELN“** versehen. Der Parameter **„Y SPIEGELN“** ist für Geräte die über Kopf hängen gedacht. Der Parameter **„X <-> Y“** vertauscht die X und Y Koordinaten der einzelnen Geräte. Dies ist sinnvoll für Geräte, die sich links bzw. rechts vom Bediener befinden.
Diese Parameter haben nur bei Geräten mit Positionierung eine Wirkung.
Als weiterer Parameter kann hier **„VIRTUELL“** (Verfolger Modus) aktiviert werden. Ein Gerät muß dieses Button **„aktiv“** haben um im Verfolger-Modus bedienbar zu sein.

„Master-Slave“ Geräte



Einige Geräte im **„SETUP“** von LIGHT 3200 sind aufgrund Ihrer großen Möglichkeiten, durch 2 nebeneinander liegende Programmplätze angelegt. Dies bedeutet, daß diese Geräte nur an jedem zweiten Programmplatz angelegt werden können. LIGHT 3200 **„SETUP“** hilft Ihnen hier insoweit, als die nicht möglichen Positionen ignoriert werden. Versuchen Sie aber nicht „Master“ und auch „Slave“ Geräte einzeln ins **„SETUP“** zu bringen, dies kann zu Fehlfunktionen führen.

„JOYSTICK“ Setup

Unter **„DIVERSE“** steht Ihnen die Möglichkeit zur Verfügung Ihren „JOYSTICK“ (falls vorhanden) zu parametrisieren. **„ABSOLUT“** bedeutet hier, daß der Joystick seine Position an die Geräte weitergibt. Joystick nach links-unten bedeutet dann auch Gerät links-unten. Der Parameter **„RELATIV“** verwendet den Joystick als Schalter. Bewegen Sie den Joystick leicht nach links so fährt das Gerät langsam nach links. Voller Ausschlag am Joystick bewegt die Geräte dann schnell.
Für welchen der „JOYSTICK“ Parameter Sie sich entscheiden bleibt nun Ihnen zu entscheiden. Anfänglich ist sicher die **„RELATIV“** Variante leichter zu bedienen.

„MIXER“ Setup

Die Buttons **„MIXER“** sind nur in Verbindung mit einer DMX 512 Ausstattung von Bedeutung. Sie können hiermit ein 32 Kanal Regler-Mischpult aktivieren. Wenn das Button „inaktiv“ zeigt so klicken Sie das obere der **„MIXER“** Buttons. Sie werden nun nach dem „DEVICE“ (der Schnittstelle) und der „Offset“-Adresse befragt. Wenn Sie Ihren DMX Demultiplexer frei auf die Adressen einstellen können, genügt es meist die von LIGHT 3200 vorgegebenen Einstellungen zu übernehmen. Bestätigen Sie dann nur zweimal mit **„WEITER“.**

„MAUS“ Setup

Der Button **„MAUS“** schaltet die Maus auf dem Bildschirm groß oder klein. Dies kann jeder Benutzer nach seinen Wünschen einstellen.

Button „DJ Löschen“

Hier können Sie einen DJ löschen wenn Sie Ihn nicht mehr benötigen. Beachten Sie, das auch alle gespeicherten Daten (Sequenzen, Makros, Shows etc.) des zu löschenden DJs mit gelöscht werden.

MIT **„Abbruch“** verlassen Sie das **„SETUP“,** ohne daß Ihre Änderungen wirksam werden. Mit **„Speichern“** können Sie Ihre Veränderungen abspeichern. Wenn Sie „Speichern“ drücken, bestätigen Sie **„Setup überschreiben ??“** mit **„Speichern“.** Nun sind Sie wieder im ersten Fenster und wir können loslegen.

„INFO“ & „EDITOR“

Wenn Sie als DJ den Namen **„EDITOR“** eingeben und bestätigen erscheint ein Fenster **„EDITOR“.** Sie können hier das Fenster **„INFO“** unter den **„DATUM“** und **„ZEIT“** Fenstern verändern. Hier können kurze Informationen an die Mitarbeiter oder Bediener hinterlegt werden. Im Start Fenster von LIGHT 3200 sehen Sie hier auch die Versionsnummer Ihrer LIGHT 3200 Version. Desweitere läuft hier als Laufschrift Ihr Status der Lizenz, die Seriennummer, Name und Firma des Lizenznehmers und die Nummer der Installation.

„UNITS“ Der Geräte Editor

Die Konstruktionsabteilung von LIGHT 3200.
Geben Sie als DJ Namen **„UNITS“** ein. Nun befinden Sie sich im Geräteeditor. Hier können Sie Ihre eigenen Geräte definieren, bzw. das Erscheinungsbild und das Verhalten der vorhandenen Geräte verändern. Bedenken Sie jedoch immer: Wenn Sie hier etwas ändern, dann ändern Sie das Verhalten des jeweiligen Gerätes in der Software, d.h. auch in Ihren Sequenzen...
Wenn Sie also ein Gerät verändern wollen, dann schreiben Sie sich zuvor alle Werte auf um die Änderungen gegebenenfalls rückgängig machen zu können.
Um ein Gerät für LIGHT 3200 nutzbar zu machen, müssen Sie einige Dinge über das Gerät wissen.

- genaue Beschreibung des Datenprotokolls des Geräts. Welche Adresse und welche Werte.
- Welches Protokoll wird benutzt; MARTIN, DMX-512

Hier sei nur soviel erklärt:
Wenn Sie die Farben oder Formen (Gobos) eines Gerätes verändern wollen, dann klicken Sie im „Scanner Bedienfeld“, rechts unten, das jeweilige Button an. Es erscheint ein Fenster, in dem sich ein Button befindet, in dem Sie die zu ändernde Farbe (das Gobo) finden.
Klicken Sie auf dieses Button, so erscheint ein Fenster in dem Sie die Farbe oder das Gobo auswählen können. Klicken Sie das gewünschte Button und danach **„WEITER“.** Das „Farbenauswahl“- oder „Goboauswahl“-fenster schließt sich wieder und Sie sehen in dem vorher betätigten Button die neue Farbe bzw. das neue Gobo. Mit **„WEITER“** bestätigen Sie die Änderung. Mit dem Close-Button links oben im Fenster verwerfen Sie die Änderungen.

Für ganz Eilige

Wollen Sie sehen was sich tut? Geben Sie Ihren Namen ein. Bestätigen mit „RETURN“ (rechts unten). Wenn Sie Ihren Namen richtig eingegeben haben, bestätigen Sie die Frage **„Neuen DJ anlegen ?“** mit **„JA“.** Mit **„NEIN“** können Sie Ihren Namen noch einmal korrigieren. Ist der Name richtig, befinden wir uns nun im eigentlichen Steuerungsprogramm. Die obere Bildschirmhälfte **„Status Scanner“** zeigt Ihnen nun immer den aktuellen Status Ihrer Geräte.
Bewegen Sie die Maus ins **„SCANNER BEDIENFELD“** rechts unten, zur **„KONTROLLE“** und klicken Sie mit der linken Maustaste auf **„ALLE“.** Nun sind alle Ihre vorhandenen Geräte angewählt (nach hinten gedrückt).

Das **„SCANNER BEDIENFELD“** hat sich verändert ?

- Nein, dann haben Sie im „**SETUP“** s.o. nichts eingetragen, oder nicht gespeichert. Mit dem Button ganz links oben am Bildschirm, in der Titelzeile, kommen Sie wieder zurück ins erste Fenster und können von dort Ihr **„SETUP“** korrigieren.
- Ja, dann sehen Sie nun die Einstellungsmöglichkeiten des Gerätes, das sich am weitesten oben-links befindet. Zu den einzelnen Bedienelementen später.

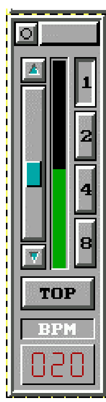
Jetzt wollen wir erst mal sehen was geht !

Bewegen Sie die Maus im **„SCANNER BEDIENFELD“** ganz nach links unten und drücken Sie **„-“** solange bis **„0.05“** in der Anzeige rechts davon erscheint. Drücken Sie nun eines der 8 farbigen Buttons darüber. Und nun unter **„EXTRAS“** die gelbe Sonne (Licht ein- und ausschalten). Jetzt sollte sich eigentlich etwas tun, wenn nicht, überprüfen Sie als erstes die Kabelverbindung (siehe Installation).

Fenster „Musik“, „Stroboskop“, „Overlay“

Dieses Fenster teilt sich seine Aufgaben. Es zeigt je nach Einstellung die „Musik“, den „Stroboskop“ Kontroller oder die „Overlay“ Funktion. Das Fenster befindet sich links unten am Bildschirm. Das Button „o“ links oben in der Titelzeile des Fensters schaltet zwischen diesen drei Aufgaben um. Die Funktion des jeweils nicht angezeigten Fensters wird dadurch nicht beeinträchtigt und bleibt erhalten.

Einstellung „Musik“ (Nur Profi)



Hier können Sie die Aussteuerung des Musikeingangs erkennen.
Mit dem Schieberegler, **„+“** und **„-“** können Sie den Level für den Musik Trigger einstellen. Je weiter oben sich der türkise Schieberegler befindet umso sensibler wird die Triggerschwelle. Mit dem Button **„EDGE/TOP“** können Sie unter zwei verschiedenen Möglichkeiten zum Triggern wählen. Welche der beiden Einstellungen **„EDGE“** oder **„TOP“** die besseren Ergebnisse liefert, hängt hauptsächlich von der Musik, zu der Sie LIGHT 3200 betreiben ab. Für Musik mit viel Bass- oder Schlagzeuganteil (Discotheken) ist **„EDGE“** die bessere Möglichkeit. Unter **„BPM“** können Sie die Geschwindigkeit der Triggerfolgen, die aus dem Musiksignal gewonnen wird, erkennen (BeatCounter).
Die Buttons **„1“, „2“, „4“** und **„8“** sind für die Triggerung nach der Musik maßgebend. Ist **„1“** gedrückt so triggert LIGHT 3200 bei jedem Triggerimpuls der Musik. Ist **„2“** gedrückt wird nur auf jeden 2ten Triggerimpuls reagiert.

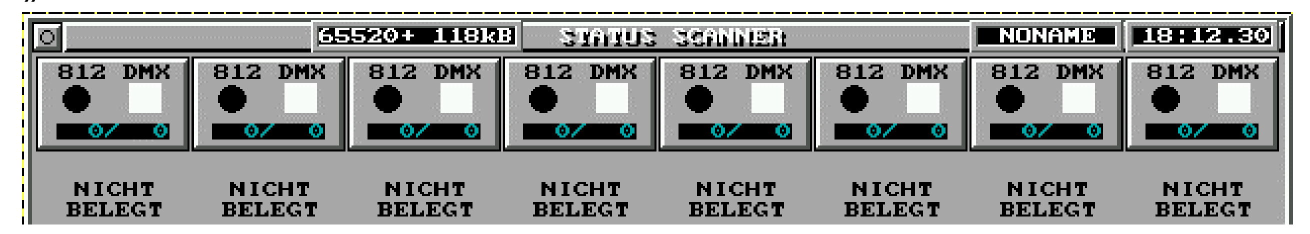
Einstellung „Stroboskop“ (Nur Profi)

Dies ist der Stroboskop Kontroller. Mit **„RUN“** starten sie das Stroboskop. Mit **„+“** und **„-“** können Sie die Geschwindigkeit der Blitzfolge einstellen. Der Ziehbalken kann auch direkt betätigt werden.**“CHASE“** ist Einzelschritt; in dieser Einstellung blitzt das Stroboskop mit jedem Druck der rechten Maustaste. **„SOUND“** ist Musiksteuerung; in dieser Einstellung blitzt das Stroboskop zum Takt der Musik. Mit der **„FLASH“** Taste können Sie einzelne Blitze auslösen.

Einstellung „Overlay“

Hier haben Sie die Möglichkeit abgespeicherte Overlay Dateien direkt zu starten. Es stehen Ihnen bis zu 10 Overlay Buttons **„OVL 1“** bis **„OVL 10“** zur Verfügung. Durch Klicken eines dieser Buttons aktivieren Sie das dazugehörige Overlay. Ist zu einem der Buttons kein Overlay gespeichert, so erscheint eine Fehlermeldung **„Fehler beim Laden der Overlay Datei!!“**.

„STATUS SCANNER“, „TASTATUR LAYOUT“, „STATUS MIXER“, „CD Player“, „AKTIVE...“

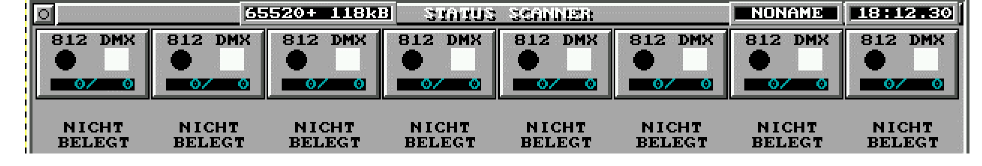


Dies ist ein Fenster, das sich seine Funktionalität auf bis zu 5 Möglichkeiten verteilt. Durch klicken links oben in der Titelzeile schalten Sie zwischen den Anzeigemodi um. Die Titelzeile in diesem Fenster zeigt Ihnen einige Informationen zum Status von LIGHT 3200. In kleinen Fenstern (schwarzer Hintergrund und weiße Schrift) wird der noch vorhandene Arbeitsspeicher, der DJ-Name und die Uhrzeit angezeigt. Für die 64 und 128 Geräte Version erscheint zusätzlich ein weiteres Button links oben zum Umschalten der Anzeigen.

Fenster „STATUS SCANNER“

Hier sehen Sie den Zustand aller Geräte. Die Anzeige ist für die einzelnen Geräte unterschiedlich.
Das Gerät mit der Adresse 1 befindet sich oben-links.
Das Gerät mit der Adresse 32 befindet sich unten-rechts.
Immer die aufeinander folgenden 8 Adressen befinden sich in einer Zeile.

Zeile 1 : Adressen 1 - 8
Zeile 2 : Adressen 9 - 16
Zeile 3 : Adressen 17 - 24
Zeile 4 : Adressen 25 - 32



Für jedes der 32 Felder gilt :
Jedes der Geräte kann sich in zwei möglichen Zuständen befinden :

1. Manuell- Modus = Button gedrückt : Nur in diesem Modus können Sie die Parameter des Geräts verändern.
2. Play- Modus = Button nicht gedrückt : In diesem Modus werden Sequenzen und Makros abgespielt, falls ein solches gestartet wurde. Eine Bedienung ist hier nicht möglich.

In der ersten Zeile steht der Typ des Geräts. z.B. **„Pro 218“**; Schriftfarbe schwarz bedeutet hier, daß das Licht am Gerät im Moment ausgeschaltet ist. Erscheint der Name in gelb, so ist das Licht eingeschaltet. Darunter sehen Sie immer alle Farben und alle Gobos, die das jeweilige Gerät im Moment hält.
In der untersten Zeile werden die aktuellen Pan/Tilt-Positionen der im Manuell-Modus oder in einer SEQUENZ laufenden Geräte angezeigt. Bei Geräten die ein aktives Bewegungs Makro haben wird die Mittelposition des MAKROs angezeigt und dazwischen eine grafische Verdeutlichung (Bild) der Bewegung.
Bei der 64 oder 128 Geräte Version von LIGHT 3200 können Sie links oben zwischen der Anzeige der einzelnen je 32 Geräte umschalten.

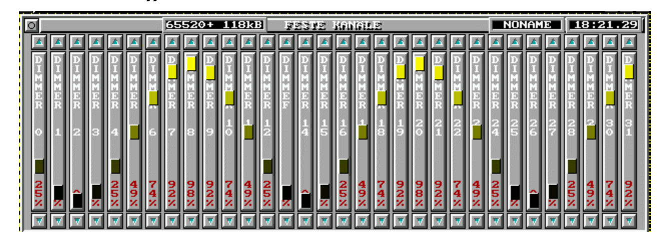
„STATUS SCANNER“ Drag&Drop Funktion

Hier haben Sie eine mächtige Funktion um alle Geräte gleich zu setzen. Wenn Ihnen die Programmierung eines Ihrer Geräte gut gefällt, ist es nicht nötig ein zweites mit allen Bedienelementen gleich einzustellen, um das selbe Bild zu erhalten. Klicken Sie auf eines der Geräte im **„STATUS“** und halten es gedrückt. Die Maus erscheint nun als Hand. Ziehen Sie mit gedrückter Maustaste auf das Gerät, das dasselbe Bild erhalten soll. Lassen Sie am Ziel die Maus los. Sind beide Geräte vom selben Typ (z.B. „Stratos HiRes“), so erscheint ein Fenster in dem Sie gefragt werden ob Sie die Geräte kopieren wollen. Antworten Sie mit **„Ja“** so erhält das Zielgerät dasselbe Bild als auch das Ausgangsgerät. Sind die Geräte nicht vom selben Typ, so ist diese Funktion nicht möglich. LIGHT 3200 antwortet darauf mit einer Fehlermeldung.

Fenster „TASTATURBELEGUNG“

Hier haben Sie die Möglichkeit Ihre persönlichen Einstellungen der Tastatur und des MIDI Keyboards während der Arbeit (? =Vergnügen) mit LIGHT 3200 anzusehen und zu editieren. Mit dem Ziehbalken am rechten Fensterrand können Sie den sichtbaren Auschnitt verschieben.

Fenster „STATUS MIXER“



Diese Fenster erscheint nur wenn Sie die Option **„MIXER“** im Setup aktiviert haben und eine DMX512 Option in Ihrer Konfiguration vorhanden ist. Hier werden 32 Regler gezeigt, die jeweils einen DMX Kanal repräsentieren. Eine manuelle Bedienung der Regler ist möglich. Mit der Option **„MIDI“** haben Sie die Möglichkeit diese 32 Kanäle zu flashen oder zu schalten.

Fenster „CD Player - WAV-Player“ (Nur Profi)

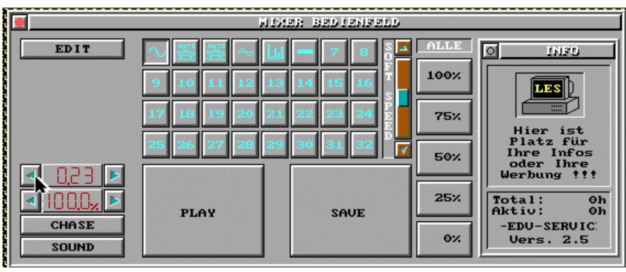
Dieses Fenster steht in Zusammenhang mit der OPTION **„CD Player“** s.u.

Fenster „AKTIVE Sequenzen“

Sie sehen hier die gerade aktiven Sequenzen und Makros. Mit den Buttons **„ALLE“** und **„KEIN“** können Sie alle an- oder abwählen. Mit den Buttons **„PLAY“**, **„PAUSE“** und **„STOP“** haben Sie die Möglichkeit einzelne Sequenzen zu pausieren oder zu beenden. Durch die mit der Version 2.00 eingeführte Möglichkeit mehrere Sequenzen oder Makros gleichzeitg auszuführen, haben Sie hier den Überblick über die gerade aktiven Programme. Unabhängig davon ob Sie diese manuell oder durch eine laufende Show gestartet haben. Als Information sehen Sie hier noch die Flags, die Sie beim Speichern von Sequenzen oder Makros angegeben haben z.B. „G“=incl. Gobo Info. Die Grafik dahinter zeigt die aktiv beteiligten Geräte und soll als miniaturisierter **„STATUS Scanner“** verstanden werden. Graue Bereiche sind im **„SETUP“** eingetragen. Rosa markierte Bereiche sind an der Sequenz oder dem Makro beteiligt.
Hier sehen Sie auch den Status Ihrer **SMPTE** Option falls diese vorhanden ist.

„MIXER BEDIENFELD“ & „SCANNER BEDIENFELD“

Fenster „MIXER BEDIENFELD“



Haben Sie im „STATUS SCANNER“ umgeschaltet auf „STATUS MIXER“ so zeigt das „SCANNER BEDIENFELD“ auch das „MIXER BEDIENFELD“. Hier haben Sie die Möglichkeit für Ihren „MIXER“ alle Bedienungen vorzunehmen.
Mit den Buttons **„1“** bis **„32“** können Sie den 32 Kanälen ein Makro (Ablaufsteuerung) zuweisen.
Mit den Buttons **„100%“**, **„75%“**, **„50%“**, **„25%“** und **„0%“** schalten Sie alle 32 Kanäle auf sie jeweilige Helligkeitsstufe. Mit den Buttons **„+“** und **„-“** bei den 7-Segment Anzeigen haben Sie die Möglichkeit die Triggerzeiten und die Helligkeit für die Makros zu steuern.
Mit **„SOUND“** triggern Sie nach der Musik. Mit **„CHASE“** manuell durch die rechte Maustaste.

Mit den Buttons **„PLAY“** und **„SAVE“** können Sie hier **„MIXER“** Einstellungen und Makros abspielen und auch speichern. Der **„EDIT“** Button links oben lässt Sie das aktuelle Mixer-Makro verändern.

Fenster „SCANNER BEDIENFELD“

Durch das Button **„<<<<<<>>>>>>„** in der Titelzeile dieses Fensters haben Sie die Möglichkeit bei der Bedienung von Geräten die sich über 2 Programmplätze erstrecken, zwischen der Bedienung der linken und der rechten Hälfte zu wechseln.(siehe auch „SETUP“)
Durch das Button „VIRTUELL“ können die Geräte, die als Virtuell im „SETUP“ definiert wurden während der Arbeit zwischen dem Modus VIRTUELL und normaler Bewegungsfunktionalität umgeschaltet werden.
In diesem Fenster können Sie alle Bewegungen, Farben, Gobos und sonstige Eigenschaften aller Geräte, die sich im Manuell-Modus befinden, beeinflussen. Um ein Gerät in den Manuell-Modus zu bringen, klicken Sie entweder über dem entsprechenden Feld im Fenster „STATUS SCANNER“ oder Sie drücken den Button **„ALLE“** unter „KONTROLLE“ (dadurch könne Sie alle Geräte gleichzeitig manuell schalten). Durch drücken des Buttons **„KEIN“** werden alle manuell betriebenen Geräte wieder in den Play-Modus zurückgesetzt. Durch klicken der rechten Maustaste über einem vorhandenen Gerät versetzen Sie die gesamte Zeile in den Modus dieses Geräts. Dies ist eine schnelle Möglichkeit z.B. alle Dimmerpacks zur Bedienung anzuwählen. Spielen Sie ruhig einmal ein bißchen mit den 32 Buttons für die Geräte, durch Drücken der linken und rechten Maustaste, um mit den verschiedenen Stellungen vertraut zu werden.
Haben Sie nun ein Gerät in den Manuell-Modus versetzt, so erscheinen für dieses alle veränderbaren Parameter in Form von Schiebereglern, Buttons oder auch einem Positionierungsfeld.

Feld „ZUFALL“

Sie können die Geräte per Zufall steuern lassen. Dadurch ersparen Sie sich oft die Programmierung von vielen Sequenzen. Im Feld „ZUFALL“ finden Sie folgende Buttons (von oben nach unten) :

- **„GOB“** zufällige Veränderung der Gobos der Geräte.
- **„COL“** zufällige Veränderung der Farben der Geräte.
- **„Eins/Alle“** Dies ist ein Mehrfunktions-Button dessen Stellung durch mehrfaches drücken des linken Mausknopfes verändert werden kann. Im Zustand „Alle“ werden die gewählten Einstellungen für Gobo- und Farb-Zufälle für alle Geräte simultan beeinflußt. Im Zustand „Eins“ werden die Geräte voneinander unabhängig gesteuert. Man erhält dadurch ein wesentlich bunteres Bild. (=verschiedene Farb- und Gobo-Wechsel)
- **„CHASE“** = Einzelschritt; in dieser Einstellung schalten Sie jeweils einen Schritt, der Farben und/oder Gobos, mit jedem Druck der rechten Maustaste weiter.
- **„SOUND“** = Musiksteuerung; in dieser Einstellung schalten Sie jeweils einen Schritt, der Farben und/oder der Gobos, im Takt der Musik.
- **„+“, „-“** Durch diese Buttons kann man die Geschwindigkeit bei der Veränderung der Gobos und Farben herab oder herauf setzen. Die Anzeige zeigt die Wartezeit zwischen 2 Schritten in Sekunden an.
- Zeichen wie z.B**. Dreieck, Viereck, Kreis**. Durch Anwählen eines der Zeichen wird eine Bewegung nach einem vordefinierten Muster (sog. MAKROs) in Gang gesetzt. Die Zeichen sollen dabei die ungefähre Bewegung darstellen. Eine besondere Stellung nehmen dabei das Button „Auto“ und rechts davon das Feld mit den verschieden hohen Balken, im weiteren wird dieses MAKRO „Aussteuerung“ gennannt, ein:
- **„Auto“** Das Zeichen mit dem Auto bewirkt eine zufällige Bewegung der Geräte.
- **„Aussteuerung“** Dieses MAKRO bewegt Ihre Scanner zu dem Ausschlag der Anzeige im Fenster SO; Aussteuerungsanzeige. Sinnvolle Ergebnisse erhalten Sie mit diesem Makro, wenn sie die Triggerung unter „Speed“ weder auf „CHASE“ noch auf „SOUND“ einstellen. Stellen Sie stattdessen die Triggerzeit unter den MAKROs auf 0.01s - 0.05s.

Die vier schwarzen Tasten unter den 12 Makro Tasten beeinflussen die Makros

ganz links	Drehung des Makros um 90 Grad.
mitte links	Spiegelung des Makros (links-rechts).
mitte rechts	Umschalten zwischen 4 mal 12 Makros = 48 Makros.
ganz rechts	Synchronisierung der Geräte, die Makros ausführen, und sich im Manuell-Modus befinden.

- **„+“, „-“** Durch diese Buttons kann man die Größe der Makros einstellen. So kann man die Geräte den ganzen Bewegungsbereich (Wert 127) oder auch nur einen Teil davon (Werte < 127) überstreichen lassen.
- **„CHASE“** = Einzelschritt In dieser Einstellung schalten Sie jeweils einen Schritt der Makroposition mit jedem Druck der rechten Maustaste weiter.
- **„SOUND“** = Musiksteuerung In dieser Einstellung schalten Sie jeweils einen Schritt der Makroposition im Takt der Musik.
- **„+“, „-“** Durch diese Buttons kann man die Geschwindigkeit, bei der Positionsveränderung eines Makros, der Geräte steuern. Die Anzeige zeigt die Wartezeit zwischen 2 Schritten in Sekunden an. '-' bedeutet langsamer; „+“ bedeutet schneller;

Durch klicken auf das „MAKROS“ Button öffnen Sie die Bedienelemente zu den erweiterten Makro Optionen.

Feld „ERWEITERTE MAKRO OPTIONEN“

Hier können Sie das Verhalten von Geräten die mit Makros betrieben werden noch genauer steuern. In dem viereckigen Feld sehen Sie eine Visualisierung des aktiven Makros mit den einzelnen Punkten, die sich im jeweiligen Makro befinden. Hell markierte Schritte zeigen, daß an diesem Schritt des Makros das Licht für die jeweiligen Geräte eingeschaltet ist. Dunkle Punkte sind Schritte zu denen das Licht ausgeschaltet ist. die Pfeile „<=„ zeigen Ihnen den Schritt an dem das Licht an- bzw ausgeschaltet wird. Der gerade aktuelle Schritt ist durch einen wandernden Farbpunkt erkennbar. Mit den Feldern **„Offset“**, **„Licht ein“** und **„Licht aus“** können Sie diese Parameter verändern.

„Licht ein“ Hier können Sie den Schritt zum Einschalten des Lichts setzen.
„Licht aus“ Hier steuern Sie den Schritt bei dem das Licht abgeschaltet wird.
„Offset“ Dies gibt Ihnen die Möglichkeit einzelne Makros zeitversetzt durch einen „Offset“ im Startschritt anzugeben. Dies ermöglicht z.B. die einfache Programmierung eines Kreises mit 4 Scannern, die sich verfolgen.

Zeigen die o.g. Felder „inaktiv“ so ist diese Option beim aktiven Gerät nicht möglich oder ausgeschaltet. Darunter erkennen Sie die Gesamtanzahl der Schritte des angewählten Makros.

Der MAKRO Editor

Im Feld „**ERWEITERTE MAKRO OPTIONEN**“ haben Sie die Möglichkeit die Makros für bewgte Lichteffekte nach Ihren Wünschen zu ändern. Die Position einzelner Punkte läßt sich durch ziehen des jeweiligen Punkts mit der Maus verändern. Neue Schritte fügen Sie durch klicken mit der Maus am gewünschten Punkt ein. Sollten Sie einen Punkt löschen wollen, so drücken Sie das Button „**Löschen**“ und dann den zu löschenden Punkt. Das Button „**Rückgängig**“ gibt Ihnen die Möglichkeit bis zu 10 Änderungen zu verwerfen. Mit „**Speichern**“ sichern Sie die Änderungen sodaß diese beim nächsten Start von LIGHT 3200 wieder vorhanden sind. Mit dem Button „**Standard**“ haben Sie die Möglichkeit die ursprünglichen Einstellungen des jeweiligen Makros zurückzuholen. Sie erhalten hiermit den Zustand, den die Makros im Moment der Installation von LIGHT 3200 hatten.
Um die Icons (Bilder) der einzelnen Makros zu verändern, klicken Sie mit der **rechten** Maustaste auf das jeweilige Icon. Daraufhin öffnet sich das Fenster „**Icon**“ mit welchem Sie ein anderes Makro auswählen können.

Das Fenster „ICON“

Hier stellen Sie andere Icons für Scanner- wie auch Mixer-Makros ein. durch klicken mit der rechten Maustaste auf eines der Makrobuttons (Bedienfeld oder auch Mixer-Bedienfeld) öffnet sich dieses Fenster und sie haben die Möglichkeit ein anderes Makro anzuwählen. Mit „**Abbruch**“ verwerfen Sie Ihre Änderungen. Mit „**Speichern**“ wird das Icon zugwewiesen. Mit den Tasten „<„ und „>„ können Sie sich durch die einzelnen Bilder bewegen. Das jeweils aktuelle Bild erscheint in weißem Hintergrund.

Feld „KONTROLLE“

Im Feld „KONTROLLE“ können Sie „ALLE“ oder „KEIN“ Gerät auf Manuell-Modus schalten (siehe oben).

Feld „SEQ-SPEED“, „ZOOM“, „STROBE“

Durch klicken auf das Feld „SEQ-SPEED“, „ZOOM“, „STROBE“ schalten Sie zwischen den Bedien-Modi „SEQ-SPEED“ , „ZOOM“ und „STROBE“.
Für „SEQ-SPEED“ gilt:

- **„+“, „-“** Hier stellen Sie die Geschwindigkeit einer Sequenz ein. Die Anzeige zeigt die Wartezeit zwischen 2 Schritten in Sekunden an. Klicken Sie in das Feld, in dem die Zeit steht z.B. 0.05, und klicken Sie die Maus zum Takt der Musik, so übernimmt LIGHT 3200 diese Zeit zwischen den Mausklicken. Je öfter Sie den Takt eingeben desto genauer kann diese Zeit auch übernommen werden.
- **„CHASE“** = Einzelschritt; in dieser Einstellung schalten Sie jeweils einen Schritt, mit jedem Druck der rechten Maustaste, weiter.
- **„SOUND“** = Musiksteuerung; in dieser Einstellung schalten Sie jeweils einen Schritt, im Takt der Musik.

Für **„ZOOM“** gilt:
Sie sehen 3 **„+“, „-“** Button Zeilen. Hier können Sie den Bewegungsbereich für alle Geräte gleichzeitig beeinflussen. Dies ist dann nützlich, wenn Sie schon vorprogrammierte „MAKRO“-“SHOW“-“TIME SHOW“-“SEQUENZ“ an unterschiedlichen Plätzen und/oder unterschiedlichen Bühnen benützen wollen und auf die jeweilige Grösse der Bühne einstellen wollen. Unter „Zoom“ haben Sie die Möglichkeit alles von „0%“ bis „100%“ zu zoomen. Standard ist hier das Maximum mit **„100%“.** Unter **„X-Po“** können Sie die Mittenposition Ihrer

Bühnen in X(=Pan) Richtung einstellen. Unter **„Y-Po“** können Sie die Mittenposition Ihrer Bühnen in Y(=Tilt) Richtung einstellen.

Für **„STROBE“** gilt: (Nur Profi)
Mit den Buttons **„MAX“, „SOUND“** und **„CHASE“** können Sie Geräten im Manuell-Modus Stroboskop (Licht Ein-Aus) Verhalten, ähnlich den Bewegungsmakros geben. Dies ist nur bei LIGHT 3200 Profi möglich.

- **„MAX“** schaltet die Geräte immer bei lauten Musikteilen hell;
- **„SOUND“** blitzt bei lauten Musikteilen ;
- **„CHASE“** blitzt bei klicken der rechten Maustaste;

Feld „EINSTELLUNGEN 1-6“, „EINSTELLUNGEN 7-12“

Hier erscheinen nun je nach angewähltem Gerät bis zu 12 verschiedene Schieberegler, mit denen man die kontinuierlichen Eigenschaften, z.B. die Bewegungsgeschwindigkeit, der Geräte beeinflussen kann.

Regler „SOFT SPEED“

Mit diesem Regler haben Sie die Möglichkeit automatische kontinuierliche Spiegelfahrten zu erzeugen. Befindet sich der Regler in der untersten Position so wird die komplette Spiegelfahrt auf die jeweils gültige Triggerzeit verteilt. Dies geschieht durch Berechnung von Zwischenwerten in Echtzeit. Eine Veränderung des Bewegungsbereichs oder der Größe eines Makros muß damit nicht mehr durch Veränderung eines Geschwindigkeitsparameters (Regler) angeglichen werden. In der obersten Position dieses Reglers wird maximal schnelle Spiegelfahrt verwendet.

Regler „SOFT STROBE“

Mit diesem Regler haben Sie die Möglichkeit automatische kontinuierliche Strobeeffekte zu erzeugen. Dies ist unabhängig vom jeweiligen Gerät. Damit haben Sie die Möglichkeit Die Geräte alle gleichzeitg blitzen zu lassen.

Feld „PAUSE“

Der Close-Button links oben im „SCANNER BEDIENFELD“ (rote Kreis falls aktiv) dient als **„PAUSE“** Funktion. Klicken Sie dieses Button und alle Geräte gehen in Ihre Normal Position. Das Licht aller Geräte wird abgeschaltet. Sie haben aber die Möglichkeit „MAKRO“-“SHOW“-“TIME-SHOW“-“SEQUENZ“-“OVERLAY“-“MIXER“ mit **„PLAY“** anzuwählen. Nach dem Beenden der Pause mit **„WEITER“** wird diese dann mit dem ersten Schritt gestartet.

Feld „EXTRAS“

Je nach Gerät steht hier eine Auswahl aus folgenden Buttons:

- **„X/Y Pos.“** Durch Drücken öffnet sich ein Fenster zur komfortablen Positionierung der Geräte. Dazu später.
- **„Welle“** Angewählte Geräte sollen sich durch ihr eigenes Mikrofon musikgesteuert bewegen.
- **„Auto“** Das Gerät soll sich selbständig, d.h.unabhängig vom Kontrollprogramm bewegen.
- **„Bombe“** Reset des Geräts. Dieser ist recht langwierig und oft auch laut. Besser ist dabei der im Programm integrierte Reset (siehe unten).
- **„R“** Programmgesteuerter Reset. Schneller und in 99% der Fälle ausreichend. Wird zum Beispiel benötigt, um die Gobos und Farben nach einer zu schnellen Abfolge wieder zu korrigieren.
- **„Sonne“** Licht ein- oder ausschalten bei den angewählten Geräten,

Feld „GOBO-COLOR“

Hier sehen Sie 4 Spalten a 10 Buttons. Sie können hier, je nach angewähltem Gerät, die Gobos und Farben manuell, oder z.B. beim CenterPiece die Stellungen der acht Spiegel, einstellen. Die Schieberegler, jeweils rechts von einer Spalte, dienen dazu auch Zwischenwerte zwischen den einzelnen Buttons darstellen zu können. Dies funktioniert nur bei Geräten, die auch Zwischenwerte verarbeiten können.

Feld „MAKRO“- „SHOW“- „TIME-SHOW“- „SEQUENZ“- „OVERLAY“- „MIXER“

Durch Drücken dieses Mehrfunktions-Buttons, können Sie die beiden sich darunter befindenden Buttons für jeweils MAKRO, SHOW, TIME-SHOW, SEQUENZ, OVERLAY oder MIXER aktivieren.

- **„Play“** Hier starten Sie „MAKRO“, „SHOW“, „TIME SHOW“ oder „SEQUENZ“.
- **„Save“, „Rec.“, „Edit“** Im Zustand „MAKRO“ können Sie mit „Save“ Ihre aktuellen „Edit“, Makroeinstellungen, zum späteren Abspielen, abspeichern. In den „Rec.“ Zuständen „SHOW“, „TIME-SHOW“ oder „SEQUENZ“ können sie die jeweilige SHOW oder SEQUENZ editieren (verändern oder erstellen).

Fenster „STARTE ...“

Sie haben **„Play“** gedrückt. Im linken Auswahlfeld sehen Sie Ihre gespeicherten Dateien, je nach Einstellung des Buttons darüber. Durch Klicken der Maus auf eine der schwarzen Zeilen im linken Auswahlfeld starten Sie ein MAKRO. Dazu müssen natürlich erst MAKROs mit **„Save“** gespeichert worden sein. Durch Klicken der Maus auf die Zeile „<Parent>„ sehen Sie die Verzeichnisse der anderen DJs. Sie können auch deren Dateien starten. Mit **„LÖSCHEN“** können Sie die jeweils markierte Datei löschen; LIGHT 3200 fragt Sie aber vorher, ob Sie dies wirklich tun wollen. Nur Dateien die von Ihnen selbst erstellt wurden können auch von Ihnen gelöscht werden. Ein Bediener mit anderem DJ Namen kann Ihre Daten nicht löschen.
Wollen Sie das Fenster „STARTE ...“ verlassen und Gestartete soll weiterhin aktiv sein, klicken Sie auf **„PLAY“**. Wollen Sie das Fenster „STARTE ...“ verlassen und das Gestartete soll nicht mehr aktiv sein, klicken Sie auf **„ABBRUCH“** oder klicken Sie außerhalb des Fensterbereichs.

Fenster „EDITIERE SHOW“

Das Feld „MAKRO“-“SHOW“-“TIME SHOW“-“SEQUENZ“ steht auf **„SHOW“** und Sie haben **„Edit“** gedrückt. Im linken Auswahlfeld sehen Sie Ihre gespeicherten SHOWs. Durch Klicken der Maus auf eine der schwarzen Zeilen im linken Auswahlfeld markieren sie eine SHOW. Dazu müssen natürlich erst SHOWs mit **„Edit“** gespeichert worden sein. Durch Klicken der Maus auf die Zeile „<Parent>„ sehen Sie die Verzeichnisse der anderen DJs. Sie können auch deren SHOW markieren. Sie können SHOWs mit **„Edit“** editieren, mit **„Neue“** neu anlegen, mit **„Löschen“** löschen und mit **„Abbruch“** oder klicken außerhalb des Fensterbereichs abbrechen.
Haben Sie eine SHOW markiert und **„Edit“** oder **„Neue“** gedrückt, dann kommen Sie in das Fenster „EDITIERE SHOW „<Showname>„. Hier können Sie im linken Teil, wie im Fenster „STARTE SEQUENZ“, eine SEQUENZ markieren.
Klicken Sie im linken Fenster eine Sequenz an, so bringen Sie diese nach rechts, und die Sequenz wird in Ihre Show eingefügt. Mit den Tasten **„+“** und **„-“** erhöhen Sie den Wiederholungszähler ganz rechts. Er gibt an, wie oft eine Sequenz in der Show wiederholt werden soll. Ein markierter Eintrag rechts in der Show kann mit **„Entfernen“** aus der Show entfernt werden. Sie können in einer Show maximal 999 SEQUENZen mit 999 Wiederholungen abspeichern.
Mit **„Abbruch“** beenden Sie „EDITIERE SHOW <Showname>„ ohne zu speichern.
Mit **„Speichern“** beenden Sie „EDITIERE SHOW <Showname>„.

Fenster „EDITIERE TIME SHOW“

Das Feld „MAKRO“-“SHOW“-“TIME SHOW“-“SEQUENZ“ steht auf „TIME SHOW“ und Sie haben „Edit“ gedrückt. Im linken Auswahlfeld sehen Sie Ihre gespeicherten SHOWs. Durch Klicken der Maus auf eine der schwarzen Zeilen im linken Auswahlfeld markieren sie eine TIME-SHOW. Dazu müssen natürlich erst TIME-SHOWs mit „Edit“ gespeichert worden sein. Durch Klicken der Maus auf die Zeile <Parent> sehen Sie die Verzeichnisse der anderen DJs. Sie können auch deren TIME-SHOW markieren. Sie können TIME-SHOWs mit „Edit“ editieren, mit „Neue“ neu anlegen, mit „Löschen“ löschen und mit „Abbruch“ oder Klicken außerhalb des Fensterbereichs abbrechen.
Wollen Sie eine neue TIME-SHOW anlegen, so klicken Sie „Neue“, dann kommen Sie in das Fenster „EDITIERE TIME-SHOW <Showname>„. Starten Sie nun gleichzeitig Ihr Musikstück zu dem die TIME-SHOW gehören soll und die erste Sequenz oder das erste Makro indem Sie es im linken Fenster anklicken. Nun beginnt die Uhr im unteren Bereich zu laufen und Sie können passend zu Ihrem Musikstück die Sequenzen und Makros anwählen. LIGHT 3200 merkt sich nun die Zeiten zu denen Sie Ihre Sequenzen und Makros gestartet haben. Zum Abspielen Ihres
Musikstücks müssen Sie nun nur noch die passende TIME-SHOW mit „Play“ starten und Sie haben Ihre Musik-Synchrone TIME-SHOW. „Speichern“ und „Abbruch wie beim editieren einer vorhandenen TIME-SHOW.
Haben Sie eine TIME-SHOW markiert und „Edit“ gedrückt, dann kommen Sie in das Fenster „EDITIERE TIME-SHOW <Showname>„. Hier können Sie im linken Teil wie im Fenster „STARTE SEQUENZ“ eine SEQUENZ oder ein MAKRO markieren.
Klicken Sie im linken Fenster eine Sequenz, oder ein Makro an, so bringen Sie diese(s) nach rechts, und die Sequenz, oder das Makro, fügt sich in Ihre Show ein. Mit den Tasten „+“ und „-“ erhöhen oder erniedrigen Sie die Zeit zu der die gewählte Sequenz, oder Makro, starten soll. Es sind nur Zeiten zulässig, die größer als die darüberliegende und kleiner als die darunterliegende sind. Ein markierter Eintrag rechts in der Show kann mit „Entfernen“ aus der Show entfernt werden. Sie können in einer TIME-SHOW maximal 999 SEQUENZen oder MAKROs mit zusammen bis zu 100 Stunden Länge abspeichern.
Benennen Sie eine TimeShow mit dem Namen „AUTORUN“ so wird diese TimeShow bei jedem Start von LIGHT 3200 mit Ihrem Benutzernamen automatisch gestartet.
Mit „Abbruch“ beenden Sie „EDITIERE TIME-SHOW <Showname>„ ohne zu speichern.
Mit „Speichern“ beenden Sie“EDITIERE TIME-SHOW <Showname>„.

Fenster „EDITIERE SEQUENZ“

Das Feld „MAKRO“-“SHOW“-“SEQUENZ“ steht auf „SEQUENZ“ und Sie haben **„Edit“** gedrückt. Im linken Auswahlfeld sehen Sie Ihre gespeicherten SEQUENZen. Durch Klicken der Maus auf eine der schwarzen Zeilen im linken Auswahlfeld markieren Sie eine SEQUENZ. Dazu müssen natürlich erst SEQUENZen mit **„Edit“** gespeichert worden sein. Durch Klicken der Maus auf die Zeile <Parent> sehen Sie die Verzeichnisse der anderen DJs. Sie können auch deren SEQUENZen markieren.
Sie können SEQUENZen mit **„Edit“** editieren, mit **„Neue“** neu anlegen, mit **„Löschen“** löschen und mit **„Abbruch“** oder klicken außerhalb des Fensterbereichs abbrechen.
Haben Sie eine SEQUENZ markiert und **„Edit“** oder **„Neue“** gedrückt, schließt sich das Fenster „EDITIERE SEQUENZ“. Sie befinden sich nun im Editier-Modus für Sequenzen. Unter **„SEQUENZ“** bleibt **„Edit“** gedrückt, darunter befinden sich 4 Buttons und ein Anzeigefeld.
Mit **„+“** und **„-“** können Sie zwischen den einzelnen Schritten in der SEQUENZ wechseln. Sie können die Parameter für alle Geräte, die sich im Manuell-Modus befinden, für jeden Schritt einstellen.

- **„INS“** = Einfügen; fügt an der aktuellen Position einen neuen Schritt ein. Doubleklick = Einfügen ohne Abfrage; Klicken = Abfrage ob wirklich ein Schritt eingefügt werden soll; Es können nur soviele Schritte eingefügt werden, wie Speicher dem System zur Verfügung steht.
- **„DEL“** = Entfernen; entfernt den Schritt an der aktuellen Position. Doubleklick = Entfernen ohne Abfrage; Klicken = Abfrage ob der Schritt wirklich entfernt werden soll;

Klicken Sie einen der MAKRO-Buttons, können Sie einzelne Makros in Ihre SEQUENZ einbinden. LIGHT 3200 sagt Ihnen wieviele Schritte in der SEQUENZ dazu benötigt werden und belegt Sie mit den neuen Positionswerten; d.h. eine SEQUENZ mit einer Kreisbahn erzeugen Sie mit wenigen Mausklicks.

„Cut&Paste“ während des Editierens : Haben Sie eines Ihrer Geräte für Ihre SEQUENZ eingestellt und wollen nun die Daten auf einem zweiten anderen Gerät übernehmen, so klicken Sie mit der Maus auf das erste Gerät, halten Sie die Maus gedrückt, und bewegen diese auf das zweite Gerät. Lassen Sie nun die Maustaste los.

- Sind beide Geräte vom selben Typ, (z.B. beide Pro218) so können Sie nun entweder „Einen“ oder „Alle“ Schritte der SEQUENZ auf dem zweiten Gerät übernehmen.
- Sind beide Geräte von unterschiedlichen Typen (z.B. erstes ist 805, zweites ist Pro218), können Sie nur einen Schritt übernehmen, bedenken Sie aber, das die Daten der Geräte sehr unterschiedlich sein können.

Fenster „Speichern Sequenz“, „Speichern Makro“

Sie haben die Möglichkeit Sequenzen oder Makros nur für einzelne Geräte oder Gerätegruppen und hierfür nur für spezielle Funktionen zu speichern. Haben Sie Ihre Makro Einstellungen fertig zum Speichern erstellt (Manueller-Modus) und wollen nun Speichern, klicken Sie auf **„Save“** Es erscheint ein Fenster in dem Sie nun die Möglichkeit haben, die einzelnen, beim Start des Makros, zu verwendenden Aktionen anzugeben. Diese Einstellungen korrespondieren mit den Flags die im Fenster „AKTIVE Sequenzen“ dargestellt werden. Verwenden Sie hier z.B. nur **„X incl. Farb Info“** wird das Makro, oder die Sequenz, auch nur die Farbinformation beim Start wiedergeben.

„VIRTUELL“ Der Verfolger-Modus

Dieser Modus dient dazu, alle Geräte auf einem Punkt Ihres Beleuchtungsbereich auszurichten und gemeinsam zu bewegen. Dies kann zum manuellen Bewegen aller Geräte gleichzeitig auf ein und dieselbe Position in diesem Bereich, als auch für die positionsabhängige Synchronisation der Geräte bei Makros oder Sequenzen verwendet werden. Das hauptsächliche Anwendungsgebiet wird aber das Beleuchten einer Person, oder eines Gegenstandes, auf einer Bühne, von allen Seiten und an allen Positionen gleichzeitig, sein. Wobei eine Verfolgung der Bewegung des zu beleuchtenden Objekts, in diesem Bereich, für alle beteiligten Geräte gleichzeitig möglich ist.
Haben Sie Ihre Geräte, die zum Verfolgen einzelner Objekte in Ihrem Beleuchtungsbereich bestimmt sind, im „SETUP“ mit der Option „VIRTUELL“ als „aktiv“ versehen, so müßen Sie diese Geräte noch ausrichten. Klicken Sie hierzu vom Ersten Fenster ausgehend das Button „VIRTUELL“. Sie befinden sich daraufhin im Bedienfeld. Dies ist aber für diese Funktionalität nur mit den hierfür nötigen Bedienelementen ausgestattet. Sie können hier nur Geräte anwählen, die auch eine „X/Y Position“ s.u., besitzen. Im „Scanner Bedienfeld“ sehen Sie nun 5 Buttons. „Punkt 1“ bis „Punkt 5“. Diese 5 Punkte müssen nun für alle Geräte, die sich im Verfolger-Modus befinden sollen eingestellt werden. Je genauer Sie diesen Vorgang für alle beteiligten Geräte ausführen um so bessere Ergebnisse werden Sie erzielen.

Zur eigentlichen Parametrisierung sollten Sie folgende Schritte beachten.

1. Wählen Sie ein möglichst großes, rechteckiges (quadratisch wäre optimal) Feld, in Ihrem zu beleuchtenden Bereich, das von allen beteiligten Geräten noch angeleuchtet werden kann. Hierzu ist keine besondere Plazierung Ihrer Geräte beim Aufbau zu beachten. Eine Plazierung in der Form, daß alle Mittenachsen der beteiligten Geräte auf die Mitte dieses Bereichs zeigen ist aber von Vorteil. Markieren Sie nun die vier Eckpunkte auf der zu beleuchtenden Fläche. Diese Rechteck wird der spätere zu beleuchtende Bereich für Ihre Geräte sein. Versuchen Sie also diese Punkte möglichst an den Ecken Ihrer Bühne oder Tanzfläche zu wählen.

2. Markieren Sie auch die Mitte des unter 1. beschriebenen Bereichs, indem Sie den Schnittpunkt der Diagonalen in diesem Bereich markieren.
3. Wahlen Sie nun den Punkt, der unter 1. bestimmten Punkte, aus, der sich von Ihrer späteren Arbeitsposition gesehen, links oben (der am weitesten entfernte linke Punkt), befindet. Dieser Punkt wird im folgenden als „Punkt 1“ bezeichnet. Die weiteren 3 Punkte benennen Sie nun im Gegenuhrzeigersinn mit „Punkt 2“, „Punkt 3“ und „Punkt 4“. Der markierte Mittelpunkt wird als „Punkt 5“ bezeichnet. Die Punkte müssen sich nun in der Reihenfolge und der Anordnung, ähnlich wie im Bedienfeld befinden.
4. Sind die 5 Punkte nun markiert und benannt, erfolgt die eigentliche Einstellung der Geräte auf diesen Bereich. Wählen Sie hierzu als erstes, wenn es nicht schon angewählt ist, das Button „Punkt 1“ an. Beginnen Sie nun mit dem ersten Gerät durch anwählen im Fenster „STATUS SCANNER“. Direkt darauf öffnet sich das „X/Y...“ Fenster und das betreffende Gerät schaltet das Licht ein. Bewegen Sie nun diese Geräte solange, bis sich der Mittelpunkt des Leuchtkreises diese Geräts, mit dem Punkt 1 deckt. Positionieren Sie alle anderen Geräte in der gleichen Weise.
5. Verfahren Sie mit den restlichen Punkten 2-5 Ihrer Bühne in der selben Weise wie unter Punkt 4 beschrieben.
6. Speichern Sie nachdem alle Geräte auf alle 5 Punkte eingestellt sind diese Einstellungen durch **„Speichern“**.
7. Verlassen Sie dieses Fenster zum Ersten Fenster und starten Sie die Bedienoberfläche von LIGHT 3200 durch die Eingabe Ihres Benutzernamens in gewohnter Weise.

Die „VIRTUELL“ aktiven Geräte sollten nun Ihre Position in der Farb- kombination, gelb auf magenta, zeigen. Ist dies nicht der Fall haben Sie das jeweilige Gerät entweder nicht im „SETUP“ mit „VIRTUELL“ **„aktiv“** markiert, oder Sie haben nicht alle Punkte für dieses Gerät parametrisiert.
Vefahren Sie in diesem Fall nochmals wie unter 1. bis 7. beschrieben.
Zeigen Ihre Geräte die Farbkombination, so bewegen Sie nun durch aktivieren aller Geräte („ALLE“) und öffnen der „X/Y Pos.“ Taste alle Geräte auf einem Punkt Ihres Beleuchtungsbereichs. Die Grenzen des Fensters „X/Y Position Pan/Tilt“ sind nun die Randbereiche des von Ihnen gewählten Rechtecks.

Fenster „X/Y Position Pan/Tilt“, „ZUFALL POSITION MITTE“

Diese beiden Fenster erscheinen, wenn Sie im „SCANNER BEDIENFELD“ unter „EXTRAS“ das Button **„X/Y Pos.“** klicken. Welches der beiden Fenster erscheint ist abhängig vom ersten Gerät (kleinste Adresse s.o.) im Manuell- Modus.

Fenster „X/Y Position Pan/Tilt“

In diesem Fenster können Sie die Position der einzelnen Geräte steuern. Die Änderung der Bewegung wird für alle Geräte ausgeführt, die sich im Manuell-Modus befinden. Bewegen Sie die Maus in den grau umrandeten Bereich im Fenster und klicken Sie die Maus. Halten Sie die Maus gedrückt (links), und bewegen Sie die Maus. Die Geräte folgen nun der Bewegung der Maus. Stellen Sie die Geräte auf die gewünschte Position. Lassen Sie die Maus wieder los.
Unter „BEWEGUNG“ können Sie mit einem Multifunktionsbutton zwischen **„X/Y“** , **„Nur X“** und **„Nur Y“** wählen. Mit **„X/Y“** können Sie die Geräte in alle Richtungen bewegen. Mit **„Nur X“** können Sie die Geräte nur nach rechts-links bewegen. Mit **„Nur Y“** können Sie die Geräte nur nach oben-unten bewegen.
Unter „AUFLÖSUNG“ können Sie mit einem Multifunktionsbutton zwischen **„grob“** und **„fein“** wechseln. Mit **„grob“** bewegt sich die Maus ganz normal. Mit **„fein“** bewegt sich die Maus nur ca. halb so weit auf dem Bildschirm als unter **„grob“**. Dies ist sinnvoll wenn Sie genaue Bewegungen der Geräte steuern wollen. Das Fenster schließen Sie mit Klicken außerhalb des Fensterbereichs, Klicken der rechten Maustaste oder Klicken des Close-Buttons links oben im Fensterbereich.
Unter „EINGABE“ können Sie die Zahlenwerte für die X- und Y-Position eingeben (Bereich -127 bis 127).

Fenster „ZUFALL POSITION MITTE“

Dieses Fenster erreichen Sie genauso wie das Fenster „X/Y Position Pan/Tilt“. Hier können Sie die Mittenposition der Geräte mit aktivem MAKRO beeinflussen. Das sich bewegende Viereck zeigt Ihnen die aktuelle Position des angewählten Gerätes mit Makro. Ansonsten wie Fenster „X/Y Position Pan/Tilt“;

Fenster „TASTATUR“

Das Fenster „TASTATUR“ erscheint immer dann, wenn LIGHT 3200 von Ihnen eine Eingabe eines Textes erwartet. Zwei Statuszeilen sagen Ihnen für was Sie den Text eingeben sollen.
Mit **„ABBRUCH“** brechen Sie den Vorgang (z.B. Speichern Makro) ab.
Mit **„<-+“** und **„Weiter“** bestätigen Sie Ihre Eingabe.

Abfrage Fenster

An mehreren Stellen im Programm werden vom Benutzer Abfragen nötig (z.B. Speichern Ja oder Nein ?). Über den Buttons im jeweiligen Fenster erhalten Sie Informationen zur Betreffenden Abfrage.

„ABBRUCH“ bedeutet immer ein Beenden des Vorgangs.
„WEITER“ lässt Sie in der Bearbeitung fortfahren.
Fragen beantworten Sie mit **„JA“** oder **„NEIN“.**

Option „TASTATUR“

Mit dieser Option haben Sie die Möglichkeit alle Aktionen, von LIGHT 3200, auch von der Tastatur aus zu steuern. Geben Sie im ersten Fenster als DJ Namen „TASTATUR“ ein, erscheint eine Abfrage, bei der Sie den DJ Namen eingeben müssen, für den die Tastaturbelegung programmiert werden soll. Geben Sie einen DJ zum ersten mal an, so lädt LIGHT 3200 Standardeinstellungen in die Tastaturdefinition. In der unteren Bildhälfte sehen Sie ein Auswahlfenster, in dem alle Aktionen, die LIGHT 3200 zur Verfügung stellt, vorhanden sind. Die Aktionen bis Nummer 399 sind Tastendrücke im Hauptbildschirm von LIGHT 3200. Die Nummern 400-549 sind für Multimakros reserviert (gelbe Darstellung). Die Nummern 550-699 sind zum Starten von „SEQUENZen“, „MAKROs“, „SHOWs“ oder „TIME-SHOWs“ vorhanden (rote Darstellung). **„nicht belegt“** steht für in der vorliegenden Version noch nicht genützte Aktionen.
Markieren Sie die Aktion, die Sie mit einer Tastenkombination belegen wollen, mit einem Mausklick, sodaß die Aktion blau hinterlegt ist. Nun klicken Sie den Button „Definiere Taste“, das Button beginnt zu blinken. Jetzt drücken Sie die Tastenkombination, die diese Aktion auslösen soll. „Definiere Taste“ beendet das Blinken; bei der Aktion im Auswahlfenster sehen Sie unter „Code:“ die interne Tastennummer, und unter „Taste:“ die gedrückte Tastenkombination. „n.B.“ steht hier für eine unbekannte Tastenkombination.
Mit **„Lösche Taste“** entfernen Sie eine Tastenkombination, bzw. für Aktionen 550-699 auch die Zuweisung zu Sequenzen, Makros, Shows etc.
Für Aktionen 400-549 gilt:

- Sie werden in gelb angezeigt.
- Mit diesen Aktionen können Multimakros gestartet werden.

Markieren Sie eine Aktion 400-549 so wird der obere lange Anzeigebalken zu einem Button. Klicken Sie in diesen Button, öffnet sich ein Fenster, in dem Sie Ihr Multimakro eingeben können. Ein Multimakro sieht z.B. so aus: „1!2!3!4“ Dies bewirkt z.B. das Sie mit einem Tastendruck die Geräte 1-4 Einschalten können.
Ein Multimakro sieht immer wie folgt aus:
Aktionsnummer!Aktionsnummer!Akt...
Zwischen Ihren Aktionsnummern muß immer ein **„!“** stehen. Jedes Multimakro kann bis zu 32 Zeichen lang sein. Als Aktionsnummer geben Sie bitte die Zahl der Aktion und nicht den Text an. Das heißt, Sie können in einem Multimakro mehrere Aktionen 0-831 zusammenfassen, und eine Abfolge von Funktionen erzeugen.
Multimakros werden in Multimakros ignoriert; d.h. die Aktionen 400-549 werden nicht ausgeführt. Dies ist nötig um unendliche Multimakros zu vermeiden (z.B. Aufruf von 470 in 471 und gleichzeitig Aufruf von 471 in 470 = 'Rekursion').
Sie können nun hierzu eine Tastenkombination s.o. wählen.

Für Aktionen 550-699 gilt:

- Sie werden in rot angezeigt.
- Mit diesen Aktionen können Sequenzen, Makros, Shows oder Time-Shows gestartet werden.

Markieren Sie eine Aktion 550-699 so wird der obere lange Anzeigebalken zu einem Button. Klicken Sie in diesen Button, öffnet sich ein Fenster, in dem Sie auswählen können ob Sie zu dieser Aktion eine Sequenz, ein Makro, eine Show oder eine Time-Show starten wollen. Danach öffnet sich ein Fenster „WÄHLE ...“, in dem Sie die jeweilige Datei auswählen. Mit **„Starte“** übernehmen Sie die Datei in die Tastaturdefinition. Mit **„Abbruch“** beenden Sie diesen Vorgang. Danach sollten Sie den Namen der gewählten Datei im Auswahlfenster sehen. Sie können nun hierzu eine Tastenkombination s.o. wählen. Mit **„Speichern“** speichern Sie die Tastaturdefinition. Mit **„Abbruch“** beenden Sie den Tastatur Editor.

Flash- und Tastbarkeit einzelner Funktionen und Geräte

Die Aktionsnummern 700-731 und 800-831 werden nicht angezeigt, können aber verwendet werden. Mit diesen haben Sie die Möglichkeit Ihre Geräte, ohne Rücksicht auf den aktuellen Zustand in den Manuell-Modus zu bringen (700-731), und nach erfolgter Aktion in den Urzustand zurücksetzen (800-831).
Dies wird für Flash- wie auch Tastfunktionen einzelner Geräte benötigt.

Option „MIDI“ (Nur Profi)

Mit dieser Option haben Sie die Möglichkeit alle Aktionen, von LIGHT 3200, auch von einem MIDI-Keyboard aus zu steuern. Der Lieferumfang beinhaltet nicht das Keyboard.
Die MIDI Tastenbelegung wird auch über den „TASTATUR“ Editor verwaltet (siehe „OPTION Tastatur“).
Jede Taste ist 4-fach belegbar. Die einzelnen Ebenen welche gerade aktiv sind sehen Sie in der oberen rechten Ecke im Bildschirm.

Option „MIDI“ Flash & Tast

Die einzelnen Aktionen in „TASTATUR“ erkennen selbst ob Sie als Tast- oder Flashfunktion sinnvoll sind. Sind beide Möglichkeiten akzeptabel so sind auch beide in „TASTATUR“ angegeben.

Option „SMPTE“ (Nur Profi)

SMPTE beinhaltet die Option MIDI.
Mit dieser Option haben Sie die Möglichkeit TimeShows zu einem SMPTE-fähige Abspielgerät zu synchronisieren. Als Frameraten werden alle gängigen Werte automatisch erkannt. Ein SMPTE Offset kann im „SEQUENZ STATUS“ eingegeben werden. Hier aktivieren Sie auch die Triggerung nach dem SMPTE Signal. Ein farbiger Punkt zeigt Ihnen ein aktives SMPTE Signal an. Durch den Button **„MIT SMPTE“** aktivieren Sie die SMPTE Triggerung. Wenn Sie nun eine TimeShow starten so läuft diese zum Timecode von SMPTE.

Option „JOYSTICK“

Sie haben die Möglichkeit über einen Joystick die Position Ihrer Geräte zu steuern. Stecken Sie dazu, falls vorhanden, den Joystick an die für ihn vorgesehene Buchse, 15pol. Sub-D, an der Rückwand von LIGHT 3200. Ist dies geschehen, so erscheint beim nächsten Einschalten von LIGHT 3200 eine Meldung, das Sie Ihren Joystick neu „parametrisieren“ müssen. Befolgen Sie diese Schritte. Jedesmal wenn Sie Ihren Joystick abstecken und dann LIGHT 3200 betreiben, müssen Sie Ihren Joystick bei der nächsten Benutzung neu parametrisieren.
Joystick parametrisieren:
Sie sollten Ihren Joystick gewissenhaft parametrisieren um gute Resultate zu erzielen. Nach der Aufforderung dazu bewegen Sie Ihren Joystick nach **„links oben“**. Die Anzeige muß nun möglichst kleine Werte für die Joystick Position anzeigen. Quittieren Sie diese Meldung mit dem Drücken einer der Joystick Tasten. Diesen Vorgang wiederholen Sie bitte für **„rechts unten“** und **„Mitte“**. Danach erreichen Sie das Erste Fenster. Ihr Joystick ist nun parametrisiert und für die Arbeit mit LIGHT 3200 vorbereitet. Ab diesem Zeitpunkt haben Sie die Möglichkeit alle Geräte, die mit Bewegungsparametern ausgestattet sind ohne das Öffnen des Fensters „X/Y Position.... „ s.o. zu bewegen. Alle Geräte, die sich im Manuell-Modus befinden, bewegen sich, wenn Sie eine der Joystick Tasten gedrückt halten, nach der Bewegung Ihres Joysticks. Die Bedienung durch die Maus, ist während der Arbeit mit dem Joystick nicht eingeschränkt, d.h. Sie können gleichzeitig Gobo- bzw. Farbwechsel zur manuellen Steuerung ausführen.

OPTION & FENSTER „CD Player & WAV-Player“ (Nur Profi)

Mit der Ihnen vorliegenden Version von LIGHT 3200 haben Sie die Möglichkeit ein CD-ROM als CD-Player in LIGHT 3200 zu integrieren.. Fragen Sie Ihren Händler nach dieser Option. Zur Installation und Bedienung ist folgendes zu beachten. Der zu Ihrem CD-ROM passende Treiber muß in der Datei CONFIG.SYS geladen sein.
z.B. DEVICE=C:\DRIVERS\ATAPICD.SYS /D:MSCD000
Durch die Befehlszeilen-Option des Treibers „/D“ geben Sie den Treibernahmen unter DOS an. Dieser Name (hier MSCD000) muss nun LIGHT 3200 mitgeteilt werden. Dies geschieht durch einen Parameter in der Befehlszeile von LIGHT 3200.
z.B. LIDE.EXE CD=MSCD000 .....
Starten Sie LIGHT 3200 und geben Sie die Optionsnummer unter „OPTIONEN“ ein. Wurde das CD-ROM richtig konfiguriert und sind alle Treiber richtig geladen. wird LIGHT 3200 beim nächsten Start unter „AUSSTATTUNG“ Ihr CD-ROM anzeigen. Sie haben dann die Möglichkeit Audio-CDs abzuspielen und mit TIME-SHOWs zu verbinden bzw. zu synchronisieren.
Die Bedienung des CD-Players erfolgt wie an normalen CD-Playern. **„Play“, „Pause“, „Stop“, „Vorlauf“, „Rücklauf“, „Nächstes“, „Vorheriges“,** und die Tasten **„1“** bis **„20“.** An der CD-Lade können Sie Ihr CD-ROM öffnen und schließen. Mit dem Button **„TEXT“** haben Sie die Möglichkeit zu neuen CDs Titel und Interpret und Lieder einzugeben. Hier können Sie auch einem Titel eine TIME-SHOW zuweisen. Schon eingegebene CDs können hiermit editiert werden. Wenn Sie für eine CD Titel eingegeben haben, erscheint der Name der CD in der CD-Lade. Klicken Sie nun auf einen der Buttons **„1“** bis **„20“** und halten die Maus gedrückt. Es erscheint ein Auswahlfenster; durch ziehen mit der Maus können Sie nun den gewünschten Titel abspielen. Normale Musiktitel (ohne TIME-SHOW) erscheinen in schwarz. Titel, die mit einer TIME-SHOW verbunden sind, erscheinen in grün.
Die vier Buttons rechts von der Anzeige haben folgende Funktion (von oben nach unten):

- >>>: spielt jeden Titel der CD 5 Sekunden an.
- „**ONE**“, „**ALL**“: Mit der Einstellung **„ONE“** wird ein Titel abgespielt. Mit **„ALL“** läuft die gesamte CD ab.
- **->, „LOOP“:** Wiederholtes Abspielen eines Songs oder der gesamten CD.
- Mit dem letzten Button unten in der Spalte schalten Sie das automatische Starten von TIME-SHOWs ein bzw. aus.

Geräte diverser Hersteller

Für die unterschiedlichen Geräte, der diversen Hersteller, gelten teilweise sehr verschiedene Einstellungen am Gerät. Unter diesem Punkt sind Besonderheiten einzelner Geräte, die Ihnen die Arbeit erleichtern sollen,

zusammengefaßt. Die einzelnen Punkte beziehen sich immer auf den Hersteller und die Bezeichnung des jeweiligen Geräts.

MARTIN DimmerPack 516

Das Dimmerpack muß, im Setup von LIGHT 3200, für beide Programmplätze die gleiche Adresse eingestellt haben. Dies muß von Hand editiert werden.

LAMPO - MINI DOMINGO

Für den MINI DOMINGO gilt folgendes. Die Startadresse im „SETUP“ muß ein Vielfaches von 24 plus 1 sein (d.h. 1, 25, 49, ..., 241). Daraus resultiert ein Maximum von 11 MINI DOMINGO's pro DMX Schnittstelle. Als „Dip. Switch Setting“ am Gerät gilt folgendes zu beachten:

„SETUP“	„Dip. Switch Setting“							
	1	2	3	4	5	6	7	8
1	1	0	0	0	0	0	0	0
25	1	0	1	0	0	0	0	0
49	1	0	0	1	0	0	0	0
73	1	0	1	1	0	0	0	0
97	1	0	0	0	1	0	0	0
121	1	0	1	0	1	0	0	0
145	1	0	0	1	1	0	0	0
169	1	0	1	1	1	0	0	0
193	1	0	0	0	0	1	0	0
217	1	0	1	0	0	1	0	0
241	1	0	0	1	0	1	0	0

Fehlermeldungen - Das Fenster FEHLER

Das Fenster „FEHLER“ erscheint immer dann, wenn irgend etwas im System fehlerhaft abläuft. Dies bedeutet aber noch nicht das eine Fehlfunktion am LIGHT 3200 vorliegt.
Sollte ein Problem am Grundgerät auftreten, dann sagt Ihnen LIGHT 3200 dies in der Fehlermeldung. Bei einem nicht behebbaren Problem erscheint die Meldung: „Bitte Service informieren !“
Bei Bedienungsfehlern oder behebbaren Problemen schlägt Ihnen „FEHLER“ in den meisten Fällen eine Lösung des Problems vor.

Fehler :	Lösung :
• LIGHT 3200 startet nicht (kein Geräusch kein Bild)	• Überprüfen Sie ob Netzspannung vorhanden ist.

• LIGHT 3200 startet nicht (es erscheint die Meldung : **„nicht genügend Speicher unter DOS......“**	• Konfigurieren Sie Ihre DOS-Startdateien um mehr freien DOS-Speicherplatz zu erhalten. Es werden mindestens 600kB DOS-Speicher benötigt.
	Test mit **„MEM“** <RETURN> am DOS-Prompt.
	In der Zeile **„Größtes ausführbares Program....“** ist nun der Wert ablesbar.
	• Beispielhaft für eine **„CONFIG.SYS“** Datei unter MS-DOS 6.x:
	`DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS`
	`DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE NOEMS`
	`DOS=HIGH,UMB`
	usw.

• LIGHT 3200 startet zwar, bleibt aber beim Einladen des Betriebssystems hängen = kein erstes Fenster.	• Starten Sie LIGHT 3200 durch Aus- und Einschalten erneut. Warten Sie zwischen Aus- und Einschalten ca. 10 Sekunden. Wiederholen Sie diesen Vorgang gegebenenfalls mehrmals, oder verwenden Sie den Parameter „NOCHECK“ in der Befehlszeile. Kein Erfolg? Informieren Sie Ihren Servicehändler.
• Die Maus läßt sich nicht bewegen.	• Überprüfen Sie ob die Maus richtig angeschlossen ist. • Laden Sie unter DOS einen Maustreiber in der Datei AUTOEXEC.BAT
• Keine Geräte im Fenster „STATUS SCANNER“.	• siehe Punkt „SETUP“!
• Zwar Geräte im Fenster „STATUS SCANNER“ aber die Geräte lassen sich nicht steuern.	• Überprüfen Sie Ihre Kabelverbindung zu den Geräten. • Ist der Abschlußwiderstand am letzten Gerät (am Ende der Datenleitung) gesteckt?
• Fehlerhafte Funktion einzelner Geräte oder Parameter.	• Ist der Abschlußwiderstand am letzten Gerät (am Ende der Datenleitung) gesteckt ?
• DMX- oder M-RS485-Schnittstelle zwar eingebaut wird aber in „AUSSTATTUNG“ nicht erkannt.	• Ziehen Sie den Jumper-1 von JP7 auf der Steckkarte ab.
• Keine Aussteuerung im Fenster „SO“ durch die Musik.	• Überprüfen Sie die Kabelverbindungen. • Als Eingangspegel wird ein vorverstärktes Signal $2V_{eff}$ benötigt. z.B. zweiter Ausgang eines Mischpults.
• Stroboskop ist zwar angeschlossen, blitzt aber nicht.	• Überprüfen Sie die Kabelverbindungen. • Nur Stroboskope mit 0-10V Steuerung verwenden. Nicht mehr als 2 Stroboskope parallel verkabeln.

Anregungen und Ideen

Wenn Sie Ideen zur Verbesserung unseres Produktes haben, oder sollte Ihnen in der Bedienunsmöglichkeit von LIGHT 3200 etwas fehlen, senden Sie uns bitte unter der Rufnummer München 089/89718078 ein FAX. Wir werden versuchen alle sinnvollen Ideen aufzugreifen und in der Software umzusetzen.

Zuletzt

Die Ihnen vorliegende Software wurde von uns nach bestem Wissen erstellt. Gegen Fehler sind aber auch wir nicht gefeit. Sollten Ihnen Mängel an der Software auffallen, senden Sie uns bitte unter der Rufnummer München 089/89718078 ein FAX mit der genauen Fehlerbeschreibung und Ihrer Adresse für Rückfragen.

Allgemeine Vereinbarungen

!!ACHTUNG!! Lesen Sie die LIGHT 3200 Lizenzvereinbarungen bevor Sie den Umschlag mit der(den) Diskette(n) öffnen. Das Program auf den beinhalteten Disketten ist für einen Anwender lizensiert. Mit dem Öffnen des Umschlags erkennen Sie die nachstehenden Vereinbarungen an. Die Systemvoraussetzungen und Hardwareanforderungen sind Bestandteil dieser Lizenzvereinbarung.

Systemvoraussetzungen und Hardwareanforderungen

Die Ihnen vorliegende Software LIGHT 3200 wurde entwickelt für IBM-PCs und 100% kompatible.

Hardwareanforderungen

- IBM PC kompatibler ab Pentium 200MHzPCI Bus System
- mind. 4MB Speicher davon 600kB frei unter DOS
- mind. 32MB Speicher davon 600kB frei in der „DOS Eingabeaufforderung“ wenn unter Windows95/98.
- mind. 10MB freier Platz auf Festplatte „C“
- 3,5“ FD als Laufwerk „A“
- VGA Karte PCI 2MB VESA 2.0 Standard
- VGA Color Monitor (640x480ni)
- serielle MS kombatible Maus an COM1 (3F8H) und IRQ4
- COM3, COM4 (3E8H, 2E8H) nicht im System installiert

Systemvoraussetzungen

- MS-DOS ab Ver.5.0 oder Novell-DOS ab Ver.7.0
- MS-Windows ab Ver.95/98
- Eine Einbindung von LIGHT 3200 in MS-Windows 3.1x ,IBM-OS/2 oder MS-Windows NT ist nicht zu empfehlen und kann zu fehlerhaftem Verhalten führen!

LIGHT 3200 Lizenz Vereinbarungen

Sie sollten die nachfolgenden Absätze genau lesen. Wenn Sie sich hiermit nicht einverstanden erklären, so schicken Sie LIGHT 3200 ungeöffnet incl. aller mitgelieferten Teile zurück.

Die Lizenz beinhaltet:

1. Die Installation des Programs zur gleichen Zeit auf einer Maschine (PC)
2. Die Installation des Programs auf einem Computer zum Zweck des Verleihs einer Gesamtanlage. Hierzu muß LIGHT 3200 von der Verleihfirma auf einem Ihrer Computer installiert worden sein. Ein Verleih des Programpakets und (oder) der mitgelieferten Hardware ohne einen Computer ist hierin nicht enthalten.
3. Die Anfertigung von Sicherheitskopien sofern diese ausschließlich zum Zweck der Sicherung Ihrer eigene Datenbestände genützt werden.
4. Den Weiterverkauf des Programpakets. Dies beinhaltet auch die Weitergabe oder Vernichtung aller angefertigten Sicherheitskopien des Programpakets.

Eine Weitergabe, Vervielfältigung, elektronische Bearbeitung oder Veränderung dieser Anleitung, auch auszugsweise, und (oder) des gesamten Programmpakets, ist nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung durch die Fa. LEPPER EDV SERVICE gestattet. Eventuell erworbene, und als solche gekennzeichnete, „Update“-Disketten sind mit den jeweiligen Originaldisketten zu verwahren.

Zuwiderhandlung gegen diese Vereinbarungen hat das sofortige Erlöschen der oben gewährten Lizenz zur Folge.

Garantie

Der Hersteller garantiert, daß LIGHT 3200 in einwandfreiem Zustand ausgeliefert wurde. Der Hersteller haftet nur für Schäden die aufgrund von Produktionsfehlern oder -mängeln an der gelieferten Ware entstanden sind. Für Schäden an gespeicherten Daten oder Ausfallzeiten, von Maschinen oder Personal, kann keine Haftung übernommen werden.
Der Hersteller garantiert weiterhin, das die ausgelieferte Software in Ihrem jeweiligen Funktionsumfang frei von jedweden Funktionsmängeln bezüglich Ihres, in der Bedienungsanleitung, beschriebenen Funktionsumfangs ist. Die Problematik der Antwortzeiten für Ihre Maschine kann Ihnen hiermit nicht garantiert werden.
Der Hersteller garantiert weiterhin die jeweiligen gesetzlichen Bestimmungen über Garantieansprüche im Ursprungsland Bundesrepublik Deutschland. Stand 1.1.1994; Jeglicher Garantieanspruch entfällt bei grober Fahrlässigkeit, oder Manipulation am Gerät. Markennamen sind eingetragene Warenzeichen. Bei Entfernen der Garantiesiegel erlischt jeglicher Garantieanspruch. Weiterhin gelten die Allgemeinen Geschäftsbedingungen der LEPPER EDV SERVICE.

Sollten einzelne Teile der o.g. Lizenzvereinbarungen oder Garantiebestimmungen nicht oder nur teilweise statthaft sein, so bleiben die anderen Vereinbarungen davon unberührt.

Wir wüschen Ihnen viel Erfolg mit LIGHT 3200 !

IHR L.E.S. TEAM

LEPPER EDV SERVICE

PC-Kit

Einbauanleitung Ver. 2.5x

Um Ihren LIGHT 3200 PC-Kit zu installieren müssen Sie folgende Schritte beachten.

PC-Kit PROFI Lieferumfang
- 1 Diskette 3,5“ mit LIGHT 3200 Software incl. INSTALL Software.
- 1 Steckkarte PC-ISA Bus „Sound+Strobe“ fertig konfiguriert.
- 1 Steckkarte PC-ISA Bus z.B. „DMX 512“ fertig konfiguriert.
- 1 Kabel „Sound+Strobe“ 25pol. Sub-D auf Cinch Buchse rot/schwarz.
  rot = Sound Eingang;
  schwarz = Strobe Ausgang;
- 1 Kabel 37pol. Sub-D Stecker auf 3pol. XLR.
- 1 Einbauanleitung (Sie halten diese gerade in der Hand).
- 1 Bedienungsanleitung.
- 1 Lizenznummernblatt

PC-Kit STANDARD Lieferumfang
- 1 Diskette 3,5“ mit LIGHT 3200 Software incl. INSTALL Software.
- 1 Steckkarte PC-ISA Bus z.B. „DMX 512“ fertig konfiguriert.
- 1 Kabel 37pol. Sub-D Stecker auf 3pol. XLR.
- 1 Einbauanleitung (Sie halten diese gerade in der Hand).
- 1 Bedienungsanleitung.
- 1 Lizenznummernblatt

Systemvorausstzungen in Ihrem PC (nicht im Lieferumfang)
- PC-AT ab 486/100 mit min. 4MB RAM. PCI Bus System
- Festplatte „C:\“ mit mindestens 10 MB freiem Platz.
- Betriebssystem MS-DOS ab Ver.5.0 oder Novell-DOS ab Ver.7.0; MS-Windows95
- Verzeichnisnamen „C:\USERS“, „C:\LOGFILES“, „C:\NONAME“ dürfen nicht belegt sein.
- VESA kompatible Grafikkarte, die den VESA-Modus 111h unterstützt (640x480x16bpp=Hi-Color). Bussysteme die unterstützt werden: VLB/PCI; z.B. TVGA8900, TVGA9000, CIRRUS 54xx, ATI Mach64, S3 Trio64, S3 Virge, ATI RageII
- Serielle Maus an COM1 IRQ4.
- COM3, COM4 nicht im System vorhanden.
  COM3-4 müssen ausgeschaltet sein, damit LIGHT 3200 richtig funktioniert. LIGHT 3200 PC-Kit nützt diese Portadressen.
- Mindestens 2 freie Erweiterungssteckplätze ISA-Bus auf Ihrem Motherboard.

Einbau nur durch Fachpersonal.
Ein Schutz vor statischen Entladungen muss zu jedem
Zeitpunkt des Einbaus gegeben sein.
!!!! Erdung !!!!

Bei Nichtbeachtung einer der o.g. Voraussetzungen wird LIGHT 3200 gar nicht oder teilweise nicht richtig funktionieren.

Einbau

1. Entfernen Sie alle Kabelverbindungen von Ihrem Computer
2. Öffnen Sie Ihr PC Gehäuse (Schrauben an der Rückwand)
3. Entfernen Sie die Blindabdeckungen an den freien Steckplätzen
4. Stecken Sie die Steckkarte(n) PC-Kit (siehe Lieferumfang) in die freien Steckplätze
5. Befestigen Sie die Steckkarten mit den Schrauben von den Blindabdeckungen
   für Ihre Option MIDI gilt: (falls vorhanden)
   - Entfernen Sie die Blindabdeckung an einem freien Steckplatz
   - Überprüfen Sie die Einstellung der Schalter auf der Steckkarte MIDI
     Folgende Einstellungen sind nötig:
     Port: 330H IRQ : 5H
   - Stecken Sie die Steckkarte MIDI in den freien Steckplatz
   - Befestigen Sie das Kabel MIDI an der Schnittstelle
   - Stecken Sie Ihr Keyboard an den MIDI Stecker „IN“. (5pol. DIN)
6. Schließen Sie Ihr Gehäuse
7. Stecken Sie alle Kabelverbindungen wieder an
8. Starten Sie Ihren Computer
9. Legen Sie die Diskette LIGHT 3200 in Ihr Diskettenlaufwerk
10. Starten Sie „INSTALL“ auf der Diskette LIGHT 3200
11. Befolgen Sie alle Schritte von „INSTALL“
12. Starten Sie LIGHT 3200 durch Eingabe von „C:\USERS\LIDE.EXE“

Erscheint nun das „ERSTE FENSTER“ (s. Bedienungsanleitung) und die Anzeige der „AUSSTATTUNG“ stimmt mit Ihren Angaben überein, können Sie mit LIGHT 3200 zu arbeiten beginnen.
(z.B. „Erste Schritte“ Bed.Anleitung).

Fehlerbehebung

- PC und/oder LIGHT 3200 startet nicht:
  Haben Sie alle Systemvoraussetzungen erfüllt z.B. Punkt 7. ?
- Falsche „AUSSTATTUNG“:
  Haben Sie die Steckkarten richtig eingesetzt ?
- LIGHT 3200 arbeitet, aber die Geräte machen nichts:
  Kabelverbindungen siehe Bed.Anleitung überprüfen !

CE-Konformitätserklärung

Die Firma Lepper EDV-Service erklärt, daß die Produke,

- Schnittstellenkarte für DMX 512-Protokoll
- Schnittstellenkarte für M-RS485-Protokoll
- Schnittstellenkarte Sound-Strobe

auf die sich diese Erklärung bezieht, mit den folgenden harmonisierten Normen übereinstimmen:

- Richtlinie 89/336 EWG über die elektromagnetische Verträglichkeit
- Richtlinie 91/263 EWG über Telekommunikations-Endeinrichtungen
- Richtlinie 93/97 EWG über Satellitenfunkanlagen

Der oben genannte Hersteller hält die zur Bewertung der Konformität erforderlichen Unterlagen zur Einsicht bereit.

München, 25.03.1996 Der Geschäftsführer

LIGHT 3200

SCANCONTROL

Profi - Standard - Ver.2.5x

Operating Instructions
User Manual
Ver.2.5x

Release 23.03.1998

Index:

Contents

With the PC-Kit LIGHT 3200 PROFI comes:

- 1 Disk LIGHT 3200 Version 2.xx
- 1 Interface card for either M-RS 485 or DMX
- 1 Cable 37 pin. Sub-D per interface (MARTIN, DMX)
- 1 Interface card for sound & strobe
- 1 Cable 25 pin. Sub-D on cinch jack+jack
- 1 Operating instructions (which you are holding in your hands)
- 1 Licensenumber-sheet

With the PC-Kit LIGHT 3200 STANDARD comes:

- 1 Disk LIGHT 3200 Version 2.xx
- 1 Interface card for either M-RS 485 or DMX
- 1 Cable 37 pin. Sub-D per interface (MARTIN, DMX)
- 1 Operating instructions (which you are holding in your hands)
- 1 Licensenumber-sheet

With the scancontrol LIGHT 3200 (incl. PC) comes additionally:

- 1 Main unit (19“ case or minitower)
- 1 Monitor
- 1 Mouse
- 1 Power cable 220V
- 1 Keyboard
- 1 Operating System
- Keys for the front door (only 19“ version)

If one of these things has not been delivered, please inform your dealer.

Installation

The present version of LIGHT 3200 is prepared for mains voltage 230V 50Hz. If this is not your mains voltage you are not allowed to run the unit. All connector pairs are designed in a way that they cannot be confounded. Please do not resort to force during the installation. If one of the connector pairs does not fit together check first that you are trying at the right place. Each conjunction equipped with a screw for better fastening has to be screwed to ensure a faultless function. For this you may need a small screwdriver. You will find all connector pairs on the back of your main unit. For pin assignment of the connectors see „Pin Assignment List“.

- Put the main unit in a position so that every cable is long enough to reach the back of the main unit.
- Connect the monitor with the fitting jack on the main unit. (3 rows 15 p. Sub-D jack).
- Connect the mouse with the fitting jack on the main unit. (2 rows 9 p. Sub-D jack).
- Connect the cable „37 pin. Sub-D“ with the fitting jack on the main unit and the data line to your light units. The different interfaces (MARTIN, DMX) are marked by respective letters on the jack (37 pin. SUB-D) M = MARTIN, D = DMX 512.
- Connect the cable „25 pin. Sub-D“ with the main unit. Mark A = **A**UDIO&STROBE; the black cinch jack is the output of the stroboscope controller and may only be used for stroboscopes with a control of 0-10V. Never connect other units or voltages. The red cinch jack is the input of the sound signal, e.g. from the mixer. Only connect pre-amplified signals.

!!! Never connect directly from the output of the amplifier!!!

- Connect the main unit and the monitor with the mains voltage. Take care that the non-fused earthed conductor is connected right. Electrostatical charges can cause defects on LIGHT 3200.
- For 19“ version: the mains voltage should be connected by an external switch.

Software Installation

The program LIGHT3200 is in compressed form on the disk. Please install LIGHT3200 by inserting the disk in drive ’’A:’’ of your computer. The writeprotection of the disk must be open (disk writeable). Enter ’’A:\INSTALL <ENTER>‘’ at the dos-prompt.. Follow all the steps during the installation. After the installation you start LIGHT3200 with:

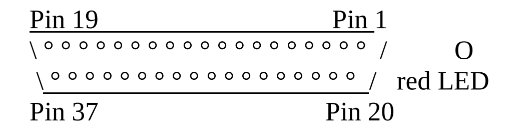
- C:\USERS\LIEN.EXE <OPTIONS>

LIGHT3200 is now installed with a 30 day license. You will get the overall license from your dealer after sending him the licensenumber-sheet.

Pin Assignment

The connectors and the jacks for the integrated options and interfaces in LIGHT 3200, that you find on the back of your LIGHT 3200, have got the following assignments (contact holdings):

- 37 pin. Sub-D Jack; markings **M,D**



Assignment list for the interfaces „MARTIN 1“ and „DMX 1“:

Pin No.:	Assignment:
1	Substance ⌊
2	Data +
20	Data -

Assignment list for the interfaces „MARTIN 2“ and „DMX 2“:

Pin No.:	Assignment:
29	Substance ⌊
11	Data +
30	Data -

- Cable 37 pin. Sub-D connector -> 3 pin. XLR-jack with marking **M,D**

Assignment list for the XLR-jack:

Pin No.:	Assignment:
1	Substance ⌊
2	Data+
3	Data -

Terminating resistors at the sending end (120 Ohm Data+ to Data-) are integrated in the 37pol. Sub-D Connector.

- 25 pin. Sub-D Jack; markings **A**

Pin 13 Pin 1
\ ° ° ° ° ° ° ° ° ° ° ° ° ° / O
\ ° ° ° ° ° ° ° ° ° ° ° ° / Hole
Pin 25 Pin 14

Valid for female jack with marking A:

Pin No.:	Assignment:
1	substance ⌊ (strobe)
2	strobe output 0-10V
4	substance ⌊ (modulation)
5	input musical signal (modulation)

All other pins of the above-mentioned connectors should not be connected with the above-mentioned pins.

Introduction

LIGHT 3200 is a scancontrol with a graphical user interface and can be operated by a mouse. A PC 486/100 with 4MB RAM, a 3,5“ disk drive, and a hard disk serves as the base. MS-DOS up from 5.0 or Novell-DOS 7.0 OR MS-Windows95 serves as the operating system. In the present version 2.xx all scanners with remote control facility of different manufacturers with M-RS485 protocol, as well as DMX 512, up to 4096 channels are supported.

Integrated in the program are:
- Indicator field for the status of 32 units at a time; position, gobos, colours, light on-off, macros
- Strobecontroller (only Profi)
- „Sound to Light“-function with indicated modulation
- Controlled random-possibility for the scanners = MAKROs; e.g. circle, star, eight, triangle, square...
- Possibility to edit several MAKROs and SEQUENZEN, up to SHOWs of several hours
- Strobe feature for all scanners
- 32 channel control-mixer with program control and macros
- Following control with virtual operating field
- elapsed timecounter for computer and light-effects

Options

- more DMX 512 interfaces (only Profi)
- MIDI-interface (only Profi)
- SMPTE-interface (only Profi)
- CD-player (only Profi)
- control of the position by a joystick
- Software is controlled by MIDI e.g. a keyboard (only Profi)
- Extension on 64 or 128 units is possible (only Profi)

Terms

DJ	Respective user´s name;
„EDITOR“	Reserved name, see below;
„DOS“	Reserved name, see below;
„WINDOWS“	Reserved name, see below;
„TEMP“	Reserved name, see below;
„BAT“	Reserved name, see below;
„USERS“,	Reserved name, see below;
„LOGFILES“	Reserved name, see below;
Click	Push the left key of the mouse;
Doubleclick	Push fast, twice, and in series the left key of the mouse;
Multi-Button	Button/key with several settings which can be dialed by the mouse;
Button	Button/key whith one setting which can be dialed by the mouse(on/out);
Slide beam	Slide controller which can be controlled by the mouse; click in the field of the beam and it will take the chosen position. Keep the mouse pushed in the field and move it up and down and the beam will follow the movements of the mouse.
Unit	Controllable effect, e.g. Roboscan Pro 218;
Grey scales	Writing in rastered filling patterns; this means that this place of your program cannot be dialed or is inactive in your chosen configuration.
7-segmentnotice	A notice mostly used for trigger rates and sizes, resembling to the notices on e.g. running displays or calculators.

Terms in quotation marks(e.g.“USER LOGIN“) are terms which appear on the screen.

Commandline Options

For LIGHT 3200 the following parameters can be given:

HELP	Shows a help screen from LIGHT 3200.
NOCHECK	Deactivates the checking of the DOS number of version, the CPU and the „Protected Mode Check“. Only use this switch if you have problems to start LIGHT 3200.
NOMEMCHECK	Turns off the checking of DOS memory. Use this option only if you have problems to start LIGHT 3200.
NOSETUP	Prohibits the working on „SETUP“.
NOUNITS	Prohibits the working on the assignments of the units.
NOTASTATUR	Prohibits the working on the assignments of the keyboard and MIDI.
NOXMS	Prohibits the use of XMS memory
NOPROT	Prohibits the use of extended memory
WITHLED	Activates the LEDs on the keyboard
NOSOUND	Deactivates Sound&Strobe interface
SLOW	Only trigger rates equal or greater than 0.05s are allowed by LIGHT 3200
ALLDRIVES	LIGHT 3200 uses all drives in system; also additional local partitions
DMXON	LIGHT 3200 sends DMX signals in first screen. Some Units need this feature.
CD=<DRVNAME>	Specify the driver of your CD-ROM device. The CD-ROM extension MSCDEX.EXE is not necessary. (Only in union with the option „single or double“ CD-player). example: CD=MSCD000
USER=<NAME>	Specify a name and the main screen appears at once. It is not possible to exit the program and to return to the operating-system.
DRIVE=<DRIVELETTER>	Specify the default driveletter where LIGHT 3200 searches for your data. See also ALLDRIVES
MIDI=<PORT>,<IRQ>	If you have problems with your MIDI the automatic recognition of the MIDI can be passed by specifying the parameters.
MOUSE=SYSTEM	Allows the usage of an already loaded mouse-driver to use special pointer-devices. To this a device specific mouse driver have to be loaded for example in the „AUTOEXEC.BAT“ file.
PIC=<FILENAME>	Allows the specification of an image file, which will be displayed in the first window. The required image-format is: .IFF (Interchange File Format), 256 colors, 640*480 pixel.

Parameters in the commandline of LIGHT 3200 must be separated by a space, they don´t need a „/“ in front of them. Several parameters can be given at a time.

Example:

```
C:\USERS\LIEN.EXE  NOSETUP  NOUNITS
```

First Steps

When you switch on the scancontrol the program LIGHT 3200 will appear automatically after the system check and the loading of the operating system. This window is called „FIRST WINDOW“ in the following text. In the window „INFO“ your licence information (serial number) is displayed. The fields „Active Time“ and „Online Time“ are showing the runtime of LIGHT 3200.

- „Active Time“ is the time, your computer runs with LIGHT 3200
- „Online Time“ is the suspended time you have worked in the panel of LIGHT 3200.

The first mask asks you for your name. The buttons on the lower edge of the screen serve for that purpose. You can confirm your name with the key down on the right „<-+“. You can delete a wrong char with „<-“. Without an application of a name, LIGHT 3200 uses the name „NONAME“ as default. The program needs the respective user´s name to manage and assort the acquired data. Please remember: the memory of your unit is able to store about 100,000 MACROs, SHOWs, or SEQUENCEs. A subdivision of the data according to the respective user is serving for some order. Therefore, each user should apply his/her name. Like that he/she will always find his/her data in the respective window. If you apply your name for the first time, the program will ask you wether it should install a new DJ. Reserved names, see „Terms“ are not allowed and will also not be accepted here. With the buttons „SETUP“, „UNITS“, „KEYBOARD“, „EDITOR“, „OPTIONS“ and „PLAY“ you can get into the respective parts of the programs without any manual input.
With the buttons underneath „USER LOGIN“ „NAME“ the device on which a user is stored can be specified.
Net devices with their corresponding drive letter are also shown.

„EQUIPMENT“

In this window you see the equipment which is included in your LIGHT 3200. Please check if this comes up to your desired supply. Possible indications can be:

- „LIGHT 3200 Standard“ for LIGHT 3200 in standard version
- „LIGHT 3200 Profi“ for LIGHT 3200 in profi version
- „32“ for a version for 32 units;
- „64“ for a version for 64 units;
- „128“ for a version for 128 units;
- „x MARTIN“ for x times 32 MARTIN adresses;
- „x DMX512“ for x times 512 DMX adresses;
- „x RS232“ for x standard PC-RS232 interfaces;
- „KEYBOARD“ if a keyboard is connected;
- „MIDI“ if the option MIDI exists and a compatible MPU401 MIDI card was recognized;
- „SMPTE“ if the option SMPTE exists and a compatible MPU401 MIDI card with SMPTE Feature was recognized;
- „JOYSTICK“ if a joystick is connected and parametrized in the right way;
- „STROBE“ when there is a STROBE controller;
- „SOUND“ when there is the SOUND controller;
- „MACHINE=<NAME>„ for the name of the machine in the net (if present) f.e.: <NAME>=„LOCAL“;
- „1 CD-ROM“ for the installed and activated CD-player;
- „WINDOWS“ if LIGHT 3200 is running under Windows95;
- „DOS“ if LIGHT 3200 is running under DOS;
- „DEMO“ for a DEMO version of LIGHT 3200;

Program „QUIT“

To quit LIGHT 3200, key in „QUIT“ in the first window as a „DJ“´s name. You quit LIGHT 3200 and go back to DOS.

„TIME“ and „DATE“

In the first window that appears after the start you can apply the current time and date by the respective „+“ and „-“ buttons above and below time and date. This should be checked after some time, if need be changed. LIGHT 3200 uses this data to assort the acquired data. The window „INFO“ below will be explained in „EDITOR“.

„SETUP“

To be able to work with the program the existing units have to be announced first. For this please put in „SETUP“ as a name and confirm it. A window will appear where you can apply all the system´s parameters.
!! Caution !! Don´t change the parameters just like that, then nothing will happen anymore!
In the upper half of the screen four rows with 8 buttons each, will appear, they represent the 32, 64, or 128 appliable places for units. In the beginning each of the buttons will have „NOT USED“ written on it. Now choose the position on the screen for your first unit by pushing the left mouse button on the desired button on the screen. Now the button will appear pushed. Now choose your unit from the list „SELECTABLE“ down on the right side by pushing the left mouse button. Go on like this until all of your units appear on the screen. With „Nothing“ you can delete units. You can also choose several positions at a time.
In the section „SELECTABLE“ the units of the different transmission protocols will appear in different colours. The colours correspond to the colours in the window „UNITS“ (developping and editing units, see below).
Black = MARTIN; white = DMX 512.
Lines with the term „NOT USED“ are places that don´t have a unit. Lines in grey scales are places where there are units using a transmission protocol that doesn´t exist in your version.

„ADDRESS“ & „UNIT“ Setup

With this version of LIGHT 3200, you can distribute the 32 places for the units(4 rows with 8 buttons each) among the integrated interfaces of your unit just as you like. With the button „**ADDRESS**“ you have the possibility to change the addresses by which your unit can be announced for every place for the units. LIGHT 3200 will propose the next free address in the respective protocol.
Click „**ADDRESS**“ and you will see the address assignment of the units and the used protocol. The button „UNIT“ enables you to give the right interface to be used for the respective unit. Like this it is easily possible to control a unit with a different data line and to use optimal short cable ways for the setting of your light systems. In LIGHT 3200 only the interfaces used in your configuration are allowed as „**UNIT**“. If there is only one (e.g. DMX) interface card you can only give this one as „**UNIT**“.
When you change your „**SETUP**“ always check if the assignments of the adresses correspond to the assignments of your units; if not, malfunction or even not-functioning of one or several units can be the consequence.
With this you also have the possibility to put your units at any place of your program, independent of its assigned address.
At „UNITS DIP REGULATORS“ you can see the latest marked position of the switch which you have to assign at your unit. This information is only given for units whose current information about the DIP switch position is known. As „PARAMETERS“ can serve „**X-MIRRORED**“, „**Y-MIRRORED**“, and „**X <-> Y**“ and „**VIRTUAL**“. Units with the parameter „**X-MIRRORED**“ will show their position in orange. Units without the parameter „**Y-MIRRORED**“ will show their in turquoise. Units with the parameter „Y-MIRRORED“ will show their position in an inverse diagram. The control of the „**X/Y = PAN/TILT**“ movement corresponds to units in the program that emit light from the user to the front. If you have installed units which emit in your direction you can dial these and give them the parameter „**X-MIRRORED**“. The parameter „**Y-MIRRORED**“ was created for units placed above your head. The parameter „**X<->Y**“ exchanges the X and Y coordinates of the particular units. This may help the user for units placed to his right/to his left.
These parameters will only show effect for units with positioning.
As a further parameter „**VIRTUAL**“ (following mode) can be activated here. A unit has to have this button „active“ to be usable in the following mode.

„Master-Slave“ Units

Some units in the „**SETUP**“ of LIGHT 3200 are situated on two places of the program next to each other because of their huge possibilities. This means that these units can only be situated on every second place of the program. LIGHT 3200 „**SETUP**“ helps you by not accepting the unpossible positions. Don´t try to bring single „Master“ or „Slave“ into the „**SETUP**“, this can cause malfunction.

„JOYSTICK“ Setup

With „SEVERAL“ you have the possibility to parametrise your joystick (if there is one). Here „**ABSOLUTE**“ means that the joystick gives its position to the units (joystick to the left below means unit to the left below). The parameter „**STEP**“ uses the joystick as a switch. Move the joystick slightly to the left and the unit will move slowly to the left. Extreme movement of the joystick will move the units fast.
Which one of the joystick parameters you will use will be your decision, in the beginning the „**STEP**“ variant will be easier to handle.

„MIXER“ Setup

The buttons **„MIXER“** can only be used with a DMX 512 equipment. You can activate a 32 channel control mixer with them. If the button shows „inactive“ click in the upper „MIXER“ button. You will be asked for the **„device“** (of the interface) and the **„offset“**-address. If you can adjust the addresses freely to your DMX demux you should be able to take the given assignments of your LIGHT 3200. Just confirm twice with **„OK“**.

„MOUSE“ Setup

The Button „MOUSE“ switches between small and large mousepointer on the screen. This setting made by each user conforming his personal preferences.

Button „Delete DJ“

With this button you can erase a DJ´s files when you don´t need them anymore. Be aware that all of the saved data (sequences, macros, shows) will be erased, too.

With **„Cancel“** you can leave the **„SETUP“**, without your changes being effected. With **„Save“** you can save your changes. If you push **„Save“** confirm **„Setup was changed ??“** with **„YES“**. Now you are back in the first window where we can start.

„INFO“ & „EDITOR“

If a DJ gives the name **„EDITOR“** and confirms the window „EDITOR“ will appear. Here the window **„INFO“** below the **„DATE“** and **„TIME“** windows can be changed. Short informations for the users or colleagues can be put. In the startup window of LIGHT 3200 you will also see the Ver.No. of your LIGHT 3200 version. As a scrolling sentence the status of your license, the serial number, name and firm of the customer, and the number of installation will run here.

„UNITS“ The Units Editor

The department of construction of LIGHT 3200.
Give **„UNITS“** as the DJ´s name and you will find yourself in the unit´s editor. You can define your own units here or change the appearance or the characteristics of the existing units. Always be aware: if you are changing something here you will change the unit´s characteristics in the software, this means also in your sequences...
So before you change a unit you should write down all values to be able to undo the changings later.
To make a unit usable for LIGHT 3200 you have to know some things about it.

- exact description of the data protocol of the unit; which address and which values
- Which protocol is used; MARTIN, DMX 512, STUDIO DUE, ANALOG; 0-10V

So much for now:
If you want to change colour or shape (gobo) of one of your units click in the respective button of the „SCANNER CONTROL-PANEL“ on the right side below. In the appearing window you will find a button where there will be the colour (the gobo) to be changed.
Click on this button and in the appearing window you can choose the colour or the gobo. Click the chosen button and then „OK“. The „SELECT COLOR“- or „SELECT GOBO“-window will reclose and you will see the new colour in the before confirmed button. With „OK“ you can confirm the changing. With the close-button up on the left side of the window you can undo the changings.

For those who are in a hurry

Do you want to see what you did? Put in your name. Confirm with „RETURN“ (right side below). If you gave the right name confirm the question „Install new DJ ?“ with „YES“. With „NO“ you can correct your name once again. If the name was right you will find yourself in the actual control program. The upper half of your screen „Status Scanner“ will now always show the current status of your units.
Move your mouse into the „SCANNER CONTROL-PANEL“ on the right side below to „CONTROL“ and click with the left key of the mouse on „ALL“. Now all of your units are selected (pushed to the back).

Did the „SCANNER CONTROL-PANEL“ change?

- If not then you didn´t write or save anything in your „SETUP“ (see above). With the button on the very up left side of the screen in the headline you can get back into the first window and can correct your „SETUP“ from there.
- If yes you can see the possible assignments of your first unit up on the left side. See below for the particular control units.

First we want to see what´s going on!

Move the mouse in the „SCANNER CONTROL-PANEL“ to the very left side below and push „-“ until „0.05“ will appear in the indication field on the right side. Now push one of the 12 turquoise buttons above. And now among „EXTRAS“ the yellow sun (switch light on and off). Now something should happen, if not check first the connecting of the cables (see installation).

Window „Music“ & „Strobe“ & „Overlay“

This window divides its tasks. It shows - respectively to the assignment - the **„Music“**, the **„Strobe“** controller or the **„Overlay“**-function. You will find the window below on the left side of the screen. The button **„o“** up on the left side in the headline of the window switches over the three displays. The function of the not-shown window will not be affected and will be preserved.

Assignment „Music“ (only Profi)

Here the modulation of your musical input is shown.
With the slide controller „+“ and „-“ you can adjust the level for the music trigger. The upper the turquoise slide controller is situated the more sensitive the trigger level will be. With the button **„EDGE/TOP“** you can select one of two different possibilities to trigger. Which one of the two asignments „EDGE“or „TOP“ will have the better results depends mainly on the music that you run with LIGHT 3200. „EDGE“ is the better possibility for music with much bass or percussive elements (discotheques). The speed of the triggered sequences produced by the musical signal is shown in the field **„BPM“** (Beatcounter).
The buttons **„1“, „2“, „4“** and **„8“** are important for the triggering process according to the music. If you pushed „1“ LIGHT 3200 will trigger every trigger impulse of the music. If you pushed „2“ it will only react upon every 2nd trigger impulse...

Assignment „Strobe“ (only Profi)

This is the strobe controller. You start the stroboscope with **„RUN“**. With **„+“** and **„-“** you can adjust the speed of the flashes. You can also operate the beam directly.“**CHASE“** means single step - the stroboscope will flash with every pushing of the right key of the mouse. **„SOUND“** means musical control - the stroboscope will flash to the rhythm of the music. You can produce single flashes by pushing the **„FLASH“**-key.

Assignment „Overlay“

Saved Overlay data can be started directly from here. You can use up to 10 Overlay buttons **„OVL 0“** to **„OVL 9“**. By clicking one of these buttons you activate the respective overlay. If one of the buttons does not have saved Overlay there will be a error message „Error while reading overlay file !“

„STATUS SCANNER“ & „KEYBOARD SETTINGS“ & „STATUS MIXER“ & „CD-Player“ & „Active...“

This window divides its functions in three possibilities. By clicking in the left side of the headline you can change over the indication modes. The headline in this window will show you some information about the status of LIGHT 3200. The remaining memory, the DJ´s name, and the time is shown in small windows (white writing on black background). Another button for changing over the indications will appear on the upper left side in the 64- and 128-units version.

Window „STATUS SCANNER“

Here you can see the status of all units. The indication is different for the particular units.
You will find the unit with address 1 on the upper left side.
You will find the unit with address 32 below on the right side.
The 8 succeeding adresses are always placed in one line.
Line 1 : adresses 1 - 8
Line 2 : adresses 9 - 16
Line 3 : adresses 17 - 24
Line 4 : adresses 25 - 32

Valid for each of the 32 fields:
Every unit can be in three possible states:
1. Manual mode = pushed button: Parameters of the unit can be changed only in this mode.
2. Sequence mode = button is not pushed: In this mode sequences are played if a such was started. An operation is not possible here.

The type of the unit is written in the first line (e.g. „Pro 218“); black writing means that the light at the unit is switched off at the moment. Yellow writing means that the light is switched on. Below you can see all the colours and gobos that the respective unit is holding at the moment.
The current pan/tilt-positions of the running units (manual mode or SEQUENCE) are shown in the last line. The central position of the MACRO is shown for units running in the macro mode and in between a graphic diagram (picture) of the movement. In the 64- or 128-units version of LIGHT 3200 you can change between the 32-units-systems on the upper left side.

„STATUS SCANNER“ Drag&Drop Function

This is an immense function to equate all of the units. If you like the program of one of your units you don´t have to assign a second with all its different elements to get the same picture. Click on one of the units in the „STATUS“ and keep it pushed. Now the mouse will appear as a hand.Move onto the unit which should get the same picture while keeping the mouse pushed. Release the button when you reached your target. If both units are the same type (e.g. „Stratos HiRes“), there will appear a window asking you if you want to copy the units. If you are answering „Yes“ the second unit will get the same picture like the first one. This function does not work for units of different types, then LIGHT 3200 will announce an „Error“.

Window „KEYBOARD SETTINGS“

Here you have the possibility to look at your personal assignments of the keyboard, the MIDI keyboard, and the 0-10V input during your work (just for fun?!) with LIGHT 3200. With the slide controller on the edge of the window you can move the visible part.

Window „STATUS MIXER“

This window will appear only if you activated the option „**MIXER**“ during the setup and if the option DMX512 exists in your configuration.
Each one of the 32 shown controllers is representing one DMX channel; manual operation of the controllers is possible. With the option „**MIDI**“ it is possible to flash or to switch the 32 channels.

Window „CD Player“ (Only Profi)

This window is in conjunction to the option „**CD Player**“ see below.

Window „Active Sequences“

Here you will see the running sequences and macros. With the buttons „**ALL**“ and „**NONE**“ you can select all or none of them. With the buttons „**PLAY**“, „**PAUSE**“ and „**STOP**“ you have the possibility to pause and stop several sequences. With the new feature of version 2.xx to start different sequences and macros at a time, here you have the overview over running programs. Independent of starting them manually or in a show. Furthermore you see the information which flags are included while saving the sequence or macro, e.g. „G“=incl. gobo-information. The graphics behind shows the actually invited units and displays a miniaturised „**STATUS Scanner**“. Gray areas are set in the setup. Pink marked areas show the scanners involved in the sequences and macros.

„MIXER CONTROL-PANEL“ & „SCANNER CONTROL-PANEL“

Window „MIXER CONTROL-PANEL“

If you changed from „STATUS SCANNER“ to „STATUS MIXER“ also the „SCANNER CONTROL-PANEL“ will show „MIXER CONTROL-PANEL“. Here you can assign and operate your „MIXER“.
With the buttons „**1**“ to „**32**“ you can assign a macro to the 32 channels.
With the buttons „**100%**“, „**75%**“, „**50%**“, „**25%**“, and „**0%**“ you can change the respective brightness of the 32 channels.
With the buttons „+“ and „-“ beside the 7-segment indications you can control the brightness of the makros and the time to trigger them.
With „**SOUND**“ it is possible to trigger to the music, with „**CHASE**“ manually by pushing the right button of the mouse.
With the buttons „**PLAY**“ and „**SAVE**“ you can play and also save assignments of the mixer and macros.

Window „SCANNER CONTROL-PANEL“

The button „<<<<<<>>>>>>„ in the headline of this window is able to change between the operation of the left and right side when you are operating units situated on two places of the program (see also „SETUP“).
With the button **„VIRTUAL“** units that are defined as virtual in **„SETUP“** may be switched between the virtual and the normal movement modes.
In this window you can influence all movements, colours, gobos, and other qualities of all units situated in the manual mode. To get a unit into the manual mode click either above the respective field in the window **„STATUS SCANNER“** or push the button **„ALL“** below **„CONTROL“** (all the units will be in the manual mode at a time). By pushing the button **„NONE“** all the units, run in the manual mode, will be put back in the sequence mode. By clicking the right button of the mouse above an existing unit you will put the whole line in the mode of this unit. This is a fast possibility to choose e.g. all dimmerpacks for operation. Feel free to play around with the 32 buttons for the units by pushing the left and right button of the mouse to get used to the different positions.
If you put a unit in the manual mode there will appear all changeable parameters as slide controller, button, or also as a positioning field.

Field „MACROS“

Units can be controlled by random so that you do not have to program lots of sequences. The field „MACROS“ will show you the following buttons (from top to bottom) :

- **„GOB“** the gobos of the units are randomly changed.
- **„COL“** the colours of the units are randomly changed.
- **„One/All“** this is a multifunctional button whose position can be changed by repeated pushing of the left button of the mouse. In the state „ALL“ the chosen assignments for gobo and colour random are influenced simultaneously for all units. In the state „One“ the units are controlled independently. This will effect a much more colourful picture (different colour and gobo changings).
- **„CHASE“** = single step;. in this position you will always get one step further (concerning colours and/or gobos) by pushing the right button of the mouse once.
- **„SOUND“** = musical control; in this position operate a step of the colours and/or the gobos to the rhythm of the music.
- **„+“, „-“** With these buttons you can change the speed of the alteration of the gobos and the colours. The indication shows the time between two steps in seconds.
- Signs like e.g. **triangle, square, circle**...: You can start the movement following a predefined pattern by choosing one of these signs (so called MAKROs). The signs show the approximate movement. The button „Auto“ and, on its right side, the MACRO „modulation“ with the beams of different height, have got special meanings:
- **„Auto“** this sign effects a random movement of the units.
- **„Modulation“** : this MACRO moves your scanners to the amplitude of the indication in the window SO; amplitude indication. You will get efficient results of this macro if you assign the triggering below „Speed“ neither on „CHASE“ nor on „SOUND“ but assign the triggering time below the makros on 0.01s - 0.05s.

The four black buttons below the 12 macro buttons influence the makros

on the very left a 90° turn of the macro.
middle, left reflection of the macro (left-right).
middle, right change over 4 times 12 makros = 48 makros.
on the very right synchronization of the units executing the makros and situated in the MAN mode.

- **„+“, „-“** with these buttons you can assign the size of the makros. Like this you can let the units go through the whole (value=127) or just a part (value<127) of the movement.
- **„CHASE“** single step; by pushing the right button of the mouse once you will always get one step of the position of the macro further.
- **„SOUND“** musical control; the rhythm of the music will get the position of the macro one step further.
- **„+“, „-“** with these buttons you can control the speed of the changing of position of a macro. The indication shows the time between two steps in seconds; '-' means slower; „+“ means faster.

You can open the field **„Extended macro options“** by clicking on the **„macro“** button.

Field „Extended Macro Options“

Here you can control the characteristics of the units run by macros even more exactly. In the square field you see a diagram of the active macro showing the steps situated in the respective macro. Brightly marked steps show you that the light of the respective unit is switched on here, dark markings show steps with switched off light. The arrows „<=„ show you the place where the light is switched on/off. The current step is marked by a moving colour spot. You can change these parameters with the fields **„Offset“**, **„Light on“**, and **„Light off“**.

„Light on“ here you can displace the step where the light is switched on.
„Light off“ here you control the step where the light is switched off.
„Offset“ this offers the possibility to give single makros at a different time by an „Offset“ in the starting step. This enables you to program easily e.g. a circle with four scanners following each other.

If the above mentioned fields show **„inactive“** this option is not possible or switched off at the active unit. Below you can see the whole amount of the steps of your chosen macro.

The MAKRO Editor

In the field „**Extended Macro Options**“ you have the possibility to change your moving-macros in multiple ways. Positioning points is possible by draging with the mouse. New steps can be inserted by klicking with the mouse at the desired position. If you want to delete one point, you have to click the button „**Delete**“ and then click the point you want to delete. The button „**Undo**“ gives the possibility to discard up to 10 changes. With „**Save**“ you save the changes, so that the changes take effect at next start. With the button „**Standard**“ you can set the default information for one macro. In this case you get the initial settings of each macro.
For changing the icons (pictures) you right-click, on the desired icon. Then there opens the Window „**Icon**“ where you can choose different icons.

Window „ICON“

Here you can choose different icons for scanner- and also for mixer-macros. Rightclick with your mouse on one of the macrobuttons opens this window. Now you have the possibility to choose a different icon. The „**CANCEL**“ button dischards changes. The „**Save**“ buttons sets the entire icon. The buttons „<„ and „>„ let you scroll through the iconslist. The actual choosen button comes with backround white.

Field „CONTROL“

You can put „**ALL**“ or „**NONE**“ unit in the manual mode (see above).

Field „SEQ-SPEED“- „ZOOM“- „STROBE“

You can change between the modes **„SEQ-SPEED“** and **„ZOOM“** by clicking on the field **„SEQ-SPEED“-“ZOOM“**.

Valid for **„SEQ-SPEED“** is:

- **„+“, „-“** here you can assign the speed of a sequence. The indication shows the time between two steps in seconds. Click in thefield where the time is announced (e.g. 0.05) and click the mouse to the rhythm of the music and LIGHT 3200 will now accept the time between the clicks. The oftener you put in the rhythm the exacter this time can be accepted.
- **„CHASE“** single step; with each pushing of the right button of the mouse you will get one step further.
- **„SOUND“** musical control; the rhythm of the music will get you one step further.

Valid for **„ZOOM“** is:
You can see three lines of „+“, „-“ buttons. You can influence the area of movement of all units at a time. This is useful if you want to use preprogrammed **„MACRO“-“SHOW“-“TIME SHOW“-“SEQUENZ“** at different places and/or on different stages and adjust them to the respective size of the stage.
„Zoom“ gives you the possibility to zoom everything from „0%“ up to **„100%“**, which is standard and maximum. With **„X-Po“** you can assign the middle of your stages in X(=Pan) direction. With **„Y-Po“** you can assign the middle of your stages in Y(=Tilt) direction.

Valid for **„STROBE“** is: (only Profi)

With the buttons **„MAX“**, **„SOUND“** and **„CHASE“** devices in manual mode can get a strope behaviour (light on -off) similar to the motion macros. This option is only available in LIGHT 3200 Profi.

- **„MAX“** light is on when music is load
- **„SOUND“** flashes when music is loud
- **„CHASE“** flashes when right mousebutton is pressed

Field „REGULATORS 1-6“ & „REGULATORS 7-12“

Corresponding to the chosen unit up to 12 slide controller will appear here. You can influence the continuous characteristics, e.g. the speed of the movement of the units, with them.

Regulator „SOFT SPEED“

With this regulator you have the possibilty to make continous movement. Is the regulator in the lower position the movement of the macro will be continous for the whole movement. This is made by calculating more fixpoints. Changing the range or speed of the movement no longer makes it necessary to control the xy-speed-regulator of the scanner. In the upper position of the regulator you will get a movement with the maximum speed.

Regulator „SOFT STROBE“

With this regulator you have the possibilty to make continous strobe effects. This is not depending on the fixtures and is equal to the manufacturer of the scanner. So you can make triggered strobe effects with all fixtures flashing in the same moments, which will give incredible effects.

Field „PAUSE“

The Close-Button up on the left side in the „SCANNER CONTROL-PANEL“ (red circle if active) serves as the „PAUSE“-function. Click on this button and each unit will go to its normal position. The light of every unit will be switched off, but you have the possibility to choose „MACRO“- „SHOW“-“TIME-SHOW“- -“SEQUENZ“-“OVERLAY“-“MIXER“ with „PLAY“. After finishing the pause with „OK“ it will startwith the first step.

Field „EXTRAS“

Corresponding to the unit you will find a selection of the following buttons:

- **„X/Y Pos.“** a window for the comfortable positioning of the units will be opened by pushing here (see below).
- **„Wave“** chosen units shall move to the music because of their own microphone.
- **„Auto“** the unit shall move independently from the controlling program.
- **„Bomb“** reset of the unit which is rather lengthy and often loud, too. It is better to use the reset which is integrated in the program (see below).
- **„R“** reset controlled by the program. This one is faster and, in 99% of cases, sufficient (can be used e.g. to correct the colours and gobos after a sequence that ran too fast.
- **„Sun“** switch the light of the chosen units on or off.

Field „GOBO-COLOR“

Here you see 4 columns à 10 buttons. It is possible to, corresponding to the chosen unit, assign the gobos and colours manual or e.g. for the CenterPiece the positions of the 8 mirrors. The slide controller always on the right side of each column serve to figure also intermediate values between the buttons. This will only work for units which are able to work with intermediate values.

Field „MACRO“-“SHOW“-“TIME-SHOW“-“SEQUENZ“-“OVERLAY“-“MIXER“

By pushing this multifunctional button you can activate the two buttons below for either MACRO, SHOW, TIME-SHOW, SEQUENCE, OVERLAY or MIXER .

- **„Play“** Here you start „MACRO“, „SHOW“, „TIME SHOW“ or „SEQUENCE“.
- **„Save“, „Rec“, „Edit“** In the „MACRO“-state you can save your current, „Edit“, macro-assignments to rerun them later. In the „Rec.“-states „SHOW“, „TIME-SHOW“ or „SEQUENCE“ you can edit (change or develop) your corresponding SHOW or SEQUENCE.

Window „START ...“

You pushed **„Play“.** In the left field you see your saved data corresponding to the position of the button above. You can start e.g. a MACRO by clicking the mouse on one of the black lines in the left field. Before you have to have saved e.g. MACROs with **„Save“**, of course. You can see the lists of the other DJs by clicking the mouse on the line <Parent>. Their data can also be started.
You can erase the marked data with **„DELETE“**; LIGHT 3200 will ask you before if you really want to do so. Only data saved by you can be erased by you. A user with another DJ´s name is not able to erase your data.
If you want to leave the window „START ...“ and the started program shall stay activated click on „PLAY“. If you want to leave the window „START ...“ and the started program shall not stay activated click on **„CANCEL“** or outside the area of the window .

Window „EDIT SHOW“

„SHOW“ is marked in the field „MACRO“-“SHOW“-“TIME SHOW“-“SEQUENZ“, and you pushed **„EDIT“.** In the left field you see your saved SHOWs. You can mark a SHOW by clicking the mouse on one of the black lines in this field. Before you have to have saved SHOWs with **„Edit“**, of course. You can see the lists of the other DJs by clicking the mouse on the line <Parent>. You can also mark their SHOW. You can edit SHOWs with **„Edit“**, install new ones with **„NEW“**, erase with „DELETE“, and quit with „CANCEL“ or by clicking outside the area of the window.
If you marked a SHOW and pushed „EDIT“ or „NEW“ you will get into the window „EDITIERE SHOW <Showname>„. Like in the window „STARTE SEQUENCE“ you can mark a SEQUENCE in the left part.
If you click on a sequence in the left window you move it to the right and the sequence will be adapted to your Show. With the buttons „+“ and „-“ you can increase the value of your repeat counter on the very right. It shows how many times a sequence in the show shall be repeated. A marked item on the right in the show can be removed from the show with „REMOVE“. In one show you can save up to 999 SEQUENCEs with 999 repetitions.
You quit „EDIT SHOW <Showname>„ with **„CANCEL“** without saving.
With **„SAVE“** you quit „EDIT SHOW <Showname>„.

Window „EDIT TIME SHOW“

„TIME SHOW“ is marked in the field „MACRO“-“SHOW“-“TIME SHOW“-“SEQUENZ“ and you pushed „EDIT“. In the left field you see your saved SHOWs. You can mark TIME-SHOW by clicking the mouse on one of the black lines in this field. Before you have to have saved TIME-SHOWs with „EDIT“, of course.You can see the lists of the other DJs by clicking the mouse on the line <Parent>. You can also mark their TIME-SHOW. You can edit TIME-SHOWs with „EDIT“, install new ones with „NEW“, erase with „DELETE“, and quit with „CANCEL“ or by clicking outside the area of the window.
If you want to install a new TIME-SHOW click on „NEW“ and you will get into the window „EDIT TIME-SHOW <Showname>„. Now start the music that your TIME-SHOW should be run to and the first Macro or sequence by clicking on it in the left window, both at the same time. Now the time in the area below will start running and you can choose the macros and sequences so that they fit to your music, LIGHT 3200 will remember the times you started your macros and sequences. You only have to start the fitting TIME-SHOW with „Play“ when you play your music and you have your music-synchronous TIME-SHOW. „SAVE“ and „CANCEL“ like editing an existing TIME-SHOW. If you marked a TIME-SHOW and pushed **„EDIT“** you will get in the window „EDIT TIME-SHOW <Showname>„. Like in the window „START SEQUENCE“ you can mark a SEQUENCE or a MACRO in the left part.
If you click on a sequence/macro in the left window you move it to the right and the sequence/macro will be adapted to your show. With the buttons „+“ and „-“ you can in- or decrease the time that your chosen sequence/macro shall start.
Only times higher than the one above and lower than the one below are allowed. A marked item in the show on the rightcan be removed from the show with „REMOVE“. In a TIME-SHOW you can save up to 999 SEQUENCEs or MACROs with together up to 100 hours length.
Naming a **„TIME-SHOW“** with **„AUTORUN“** will result in autolaunch of this TIME-SHOW every time you start LIGHT 3200 with your username.
With **„CANCEL“** you can quit **„EDIT TIME-SHOW <Showname>„** without saving.
With **„SAVE“** you quit **„EDIT TIME-SHOW <Showname>„**.

Window „EDIT SEQUENCE“

„SEQUENCE“ is marked in the field „MACRO“-“SHOW“-“SEQUENZ“ and you pushed „Edit“.In the left field you see your saved SEQUENCEs. You can mark a SEQUENCE by clicking the mouse on one of the black lines in this field. Before you have to have saved SEQUENCEs with „Edit“, of course. You can see the lists of the other DJs by clicking the mouse on the line <Parent>. You can also mark their SEQUENCE. You can edit SEQUENCEs with „Edit“, install new ones with „NEW“, erase with „Löschen“, and quit with „Cancel“ or by clicking outside the area of the window.

If you marked a SEQUENCE and pushed „Edit“ or „New“ the window „EDIT SEQUENCE“ will close. Now you find yourself in the editing mode for sequences. Below „SEQUENCE“ „Edit“ will stay pushed and you will find 4 buttons and a field below.

You can change between the particular steps of the SEQUENCE with „+“ and „-“. The parameters of all units in the manual mode can be assigned for every step.

- **„INS“** = insert; a new step is inserted at the current position.
  Doubleclick = insertion without question; Click = question if you really want to insert a step;
  You can only insert as many steps as memory is at the system´s disposal.
- **„DEL“** = delete; deletes the step at the current position.
  Doubleclick = deleting without question; Click = question if you really want to delete the step;

If you click on one of your MACRO-buttons, you can install MACROS in your SEQUENCE. LIGHT 3200 tells you how many steps are needed in the SEQUENCE and will give them the new values of position, this means you can develop a circle with just a few mouseclicks.

„Cut&Paste“ during editing: if you assigned one of your units to your SEQUENCE and want to overtake the data on a second different unit, click on the first unit keep the mouse pushed and move it on the second unit. Now release the button of the mouse.

- If both units are of the same type (e.g. both are Pro 218) you can copy either „one“ or „all“ steps of the sequence for the second unit.
- If the two units are of differnt types (e.g. 1st = 805, 2nd = Pro 218) you can only copy one step; you should remember, that the data of the units can be very varying.

Window „Save Sequence“, „Save Macro“

You have the possibility to save sequences or macros only for single devices or groups of devices coresponding to special functions. If you want to save your created macro (manual mode) click on the save button. A window is displayed where you can descibe the actions to be executed when starting the macro. This setups are coresponding to the Flags shown in the window „active sequences“. If you only use „X incl. Farb Info“ the macro or the sequence will also return only the color information when started.

„VIRTUAL“ The Following Mode

This mode serves to orientate all your units on one spot of your light-area and move all together. This can be used either for manual movement on one position in this area or the synchronisation depending on the position of the units for makros or sequences. The main use will be the lighting of a person or subject on a stage from all sides and all positions at a time. It is possible for all used units to follow the movement in this area of the subject to be lightened. If you activated the option „VIRTUAL“ of the units, meant to follow subjects, in the „SETUP“ you still have to orientate these units. Coming from the first window you have to click on the the button „VIRTUAL“. You will find yourself in the operation field. It is only equipped with the operating elements needed for this functionality. You can only choose units supplied with a „X/Y Position“ (see below). Now you will see 5 buttons in the „Scanner Control-panel“ . „Punkt 1“ up to „Punkt 5“. These 5 points now have to be assigned for all units that you want to use in the following mode. The exacter you execute this action for the used units the better will be the results.

For the actual parametrization you should be aware of the following steps.

1. Choose a rectangular - square if possible - field as large as possible in your area to be lightened that can be reached by all used units. For this you do not need to take care of a special placing of your units during the setup. A placing so that the middle axes of your used units point at the middle of this area would be useful. Now mark the four corners of the area to be lightened. This rectangle will be the area to be lightened by your units later. So try to choose these points at the corners of your stage or dancefloor.
2. Mark also the center of the area mentioned in 1. by marking the point where the diagonals of this area meet.
3. Now choose the point of the points mentioned in 1. situated up on the left (the farest point on the left) as seen from your working position. From now on this point will be called „Point 1“. The other 3 points will be called „Point 2“, „Point 3“, and „Point 4“ in opposite clockwise direction. The marked center will be called „Point 5“. These points have to be situated now similar to the operating field concerning succesion and placement.

4. Now the 5 points are marked and named and the actual assignment of the units in this area can follow. First you should choose the button „Punkt 1“ if this did not happen already. Now start with the first unit by choosing it in the window „STATUS SCANNER“. The „X/Y...“ window will open right after this and the respective unit switches its light on. Now move this unit until the center of its light lies on Punkt 1. Now position all other units in this way.
5. Do the same with points 2-5 as mentioned in 4.
6. After assigning all units on these 5 points save the assignment with „Save“.
7. Quit this window to the first window and start the operation surface of LIGHT 3200 by giving your user´s name like always.

The „VIRTUAL“ active units should now show their position in the combination of colour yellow on magenta. If not, you did not mark the respective unit during the „SETUP“ with „VIRTUAL“ „active“ or you did not parametrize all points for this unit.
In this case start again like explained in 1.-10.
If your units show the combination of colour, move your units by activating all units („ALL“) and opening the „X/Y Pos.“ button to one point of your area to be lightened. The sides of your window „X/Y Position Pan/Tilt“ are now the margins of your chosen rectangle.

Window „X/Y Position Pan/Tilt“, „RANDOM MIDDLE POSITION“

These two windows appear when you click on the button „X/Y Pos.“ among „EXTRAS“ in the „SCANNER CONTROL-PANEL“. Which one of the windows appears depends on the first unit (smallest address, see above) in the manual mode.

Window „X/Y Position Pan/Tilt“

In this window you can control the position of your particular units. The change of the movement will be executed for all units in the manual mode. Move the mouse in the area grey-edged in the window and click the mouse. Now the units follow the movement of the mouse. Place your units on the desired position and release the mouse.
In „Motion“ you can choose among „X/Y“ , „Only X“ und „Only Y“ with a multifunctional button. With „X/Y“ you can move all units in every direction. With „Only X“ you can only move your units left-right. With „Only Y“ you can only move the units up and down. In „Resolution“ you can change between „coarse“ and „fine“ with a multifunctional button. With „coarse“ the mouse will move like always.
With „fine“ the mouse will move approx. half as far as with „coarse“. This will be useful when you want to control exact movements of your units. You can close the window by clicking outside the area of the window, clicking the right button of the mouse, or clicking on the close-button up on the left side of the area of the window.

Window „RANDOM MIDDLE POSITION“

You can reach this window like the window „X/Y Position Pan/Tilt“. You can influence the center position of the units with active MACRO here. The yellow square shows you the current position of the chosen unit with active macro. For the rest see window „X/Y Position Pan/Tilt“;

Window „KEYBOARD“

The window „KEYBOARD“ appears whenever LIGHT 3200 awaits an input of text from you. Two status lines will tell you what kind of text you should give. With „CANCEL“ you stop this action (e.g. save macro).
With „RETURN“ and „Ok“ you confirm your input.

Questioning Window

On several places of the program you need to answer the program´s question (e.g. Save, Yes or No?). You can get information about the respective question above the buttons in the window.
„CANCEL“ means that you quit the process.
„OK“ permits you to go on with the work.
You should answer questions with „YES“ or „NO“

Option „KEYBOARD“

With this option it is also possible to control all processes of your LIGHT 3200 with the keyboard. The contents include a keyboard (PC standard).
If you give „KEYBOARD“ as a DJ´s name in the first window a question will appear where you have to tell the DJ´s name for whom the keyboard assignment should be programmed. If you give a DJ for the first time LIGHT 3200 will load the standard assignments as definition of the keyboard. In the lower half of the screen you see a window of choice where all actions that are at the disposal of LIGHT 3200 are shown. The processes up to No. 269 are push-buttons on the main screen of LIGHT 3200. The numbers 270-299 are reserved for multimakros (yellow diagram). The numbers 300-511 are there to start „SEQUENCEs“, „MACROs“, „SHOWs“, or „TIME-SHOWs“

(red diagram). „not used“ means not used actions in the current version. Mark the process that you want to use for a new combination of buttons with a mouseclick so that it is marked blue. Now click the button „Definiere Taste“ and the button will start blinking. Now push the combination of buttons that should start this action. „Define Key“ will stop blinking at the action in the window „Code:“ will tell you the internal number of the button, „Key:“ will tell you the pushed combination of buttons. „n.u.“ means an unknown combination of buttons.
With „Delete Key“ you can erase combinations of buttons or, for processes 300-511, the assignment of sequences, makros, shows and so on.
For processes 370-399 it is valid:

- They are shown in yellow.
- With these actions you can start multimakros.

If you mark a process 370-399 the long indication beam will become a button. If you click in this button a window will open where you can give a multimakro. A multimakro can look like this: „1!2!3!4“, this will effedt, thet you can switch on the units 1-4 with only one push-button. A multimakro always has to look like this:
Number of process! Number of process!...
You always have to give a ! between your numbers of process. Each multimakro can have up to 32 signs. As number of process always give the number not the text of the process. This means you can connect several processes 0-611 in a multimakro to produce a sequence of functions. Multimakros are ignored in multimakros; this means the actions 370-399 will not be executed. This is necessary to prevent infinite multimakros (e.g. call of 370 in 371 and at the same time call of 371 in 370 = 'recursion').
You can now choose a combination of buttons for this (see above).
For actions 400-611 it is valid:

- Thay are shown red.
- You can start sequences, makros, shows, or time-shows with them.

Mark a process 400-611 and the long indication beam on the top will become a button. Click in this button and a window will open where you can choose if you want to start a sequence, a show, a macro, or a time-show to this process. After that another window „SELECT ...“ will open where you can choose the respective data. With „Start“ you can overtake the data in the definition of the keyboard. With „Cancel“ you finish this process. After that you should see the name of the chosen data in the window of choice. You can now choose a combination of buttons to this, see above. With „Speichern“ you save the combination of the buttons, with „Cancel“ you finish the keyboard editor.

Flash- and Selecting of single functions and units

The action numbers 700-731 and 800-831 are not displayed, but may be used. With these you have the possibility to bring the units in manual-mode (700-731), and bring them back to the original state afterwards (800-831). This is necessary for flash and selecting of units.

Option „MIDI“ (only Profi)

With this option you have the possibility to control all actions of LIGHT 3200 with a MIDI-keyboard, which does not come with the contents.
The MIDI assignment of the buttons is managed by the „KEYBOARD“ editor.
For this you give „KEYBOARD“ as a DJ´s name in the first window and it will appear a question where you have to give the DJ´s name for whom the MIDI-assignment should be programmed. If you give a DJ for the first time, LIGHT 3200 will load the standard assignments in the MIDI-definition. In the lower half of the screen you can see a window where all processes which are at the disposal of LIGHT 3200 are shown. The processes up to 369 are push-buttons in the main screen of LIGHT 3200. The numbers 370-399 are reserved for multimakros (yellow diagram). The numbers 400-611 are there to start „SEQUENCEs“, „MACROs“, „SHOWs“ or „TIME-SHOWs“ (red diagram).
„nicht used“ means not used actions in current version.
Mark the process that you want to assign with a combination of buttons with a mouseclick so that the action is marked blue. Now click the button „Define MIDI“ and the button will start blinking. Now push the button of the MIDI that should execute this process. „Definiere MIDI“ will stop blinking; at the action in the window of choice you will see the number of the MIDI button below „MIDI:“.
With „DELETE Key“ you can erase a combination of buttons and, for actions 300-511, also the assignment of sequences, makros, shows, and time-shows.

Option „MIDI“ Flash & Key

The actions in „KEYBOARD“ will recognize by themselves if they are useful as a key- or flash-function. If both possibilties are acceptable, both will appear in „KEYBOARD“.

Option „SMPTE“ (only Profi)

SMPTE includes option **MIDI**.

With this option you have the possibility to synchronize TimeShows to a SMPTE-capable device. All framingrates are supported. They will be recognized automatically. A SMPTE Offset can be specified in „SEQUENCE STATUS“. Here you also have the possibility to activate SMPTE trigger feature. A red coloured dot signals activ SMPTE signal. With the button „WITH SMPTE“ you activate SMPTE triggering. After this starting a TimeShow this will run to TimeCode from SMPTE.

Option „JOYSTICK“

You also have the possibility to control the position of your units with a joystick. For this plug the joystick, if at hand, in the jack, 15 pin. Sub-D, assigned for this, on the back of LIGHT 3200. If you did this and also installed the joystick option in your software, there will be a notice that you have to parametrize your joystick once again when you switch on LIGHT 3200 the next time. Do so! Everytime you plug out the joystick and run LIGHT 3200 you have to parametrize the joystick again for the next use.
How to parametrize the joystick:
You should be conscientious about parametrizing the joystick to get good results. Move your joystick to the upper left side after LIGHT 3200 asked you to. The indication should now show values as small as possible for the joystick position. Receipt this notice by pushing one of the buttons of the joystick. Repeat this process for the position right below and center. You will get into the first window then. Your joystick is now parametrized and prepared for working with LIGHT 3200. From now on it is possible, to move all units, equipped with parameters of movement, without opening the window „X/Y Position.... „, see above. All units in the manual mode will move to the movement of your joystick when you keep one of its buttons pushed. The operation with the mouse is not restricted during the work with the joystick, this means you can execute changes of colour and gobo with the manual control at the same time.

Option & Window „CD-Player“ (only Profi)

With this version of LIGHT3200 you have the possibility to use a CD-Rom as CD-Player in LIGHT3200. Ask your dealer about this option. For the installation and usage pay attention to the following. Der corresponding device-driver for the CD-Rom must be in your CONFIG.SYS. (e.g. DEVICE=C:\DRIVERS\ATAPICD.SYS /D:MSCD000). With the commandline-option „/D“ you select the drivername in DOS. This name (here MSCD000) must now be said to LIGHT3200. This is made with a parameter in the command-line (e.g. LIDE.EXE CD=MSCD000 ...).
Start now LIGHT3200 and type in the option-number under „OPTIONS“. Is the CD-Rom configured right and all drivers are loaded, LIGHT3200 will display the CD-Rom under equipment. You have then the possibility to play audio-CDs and assign and syncronize time-shows to titles of a CD.
The usage of the CD-Player is like a normal CD-Player. „**Play**“, „**Pause**“, „**Stop**“, „**Foreward**“, „**Backward**“, „**Next**“, „**Prevous**“, and the keys „**1**“ to „**20**“. At the tray yoou can open and close the door. With the button „**TEXT**“ you have the possibility to enter writer and songs to new CDs. Here you can assign a song a time-show. Already entered CDs may be edited afterwards with this button. If you have already entered the songs for a CD the name of the CD will be displayed in the tray. If you select one of the buttons „**1**“ to „20“ and hold the mousebutton pressed a window with the songs of the CD will be displayed and you can start a song by moving the mouse to the name. Normal songs are displayed in black (no time-show assigned) and songs with a time-show assigned will be displayed in green. The four buttons right from the display have the following functions (from top to bottom):

- >>>: play every song for five seconds (shuffle).
- „**ONE**“, „**ALL**“: With „**ONE**“ one song will be played. With „**ALL**“ the whole CD will be played.
- ->, „LOOP“: repeated playing of one song or of the whole CD.
- With the last button in the coloumn you switch on and off the playing of time-shows.

Units of different producers

For the different units of different producers very varying assignments at the unit can be valid. In this topic some specialities of these units are summarized to help you during your work. The points always refer to the producer and the name of the respective unit.

MARTIN - Dimmer Pack 516

For the Dimmerpack you have to specify the offset in setup manually for both parts. Both parts must have same start offset.

LAMPO - MINI DOMINGO

Valid for the MINI DOMINGO: The starting address in the „SETUP“ has to be a multiple of 24 (this means 1, 25, 49, ..., 241). The result is a maximum of 11 MINI DOMINGO's per DMX interface. You should pay attention to the following „Dip. Switch Setting“ at the unit:

„SETUP“	„Dip. Switch Setting“ 1 2 3 4 5 6 7 8
1	1 0 0 0 0 0 0 0
25	1 0 1 0 0 0 0 0
49	1 0 0 1 0 0 0 0
73	1 0 1 1 0 0 0 0
97	1 0 0 0 1 0 0 0
121	1 0 1 0 1 0 0 0
145	1 0 0 1 1 0 0 0
169	1 0 1 1 1 0 0 0
193	1 0 0 0 0 1 0 0
217	1 0 1 0 0 1 0 0
241	1 0 0 1 0 1 0 0

Error messages The Window ERROR

The window „ERROR“ will appear whenever something goes wrong in the system, but this does not mean yet a malfunction of LIGHT 3200. If there is a problem in the main unit LIGHT 3200 will tell you so in the error message. If it is not possible to repair the problem the notice „Please inform service!“ will appear.
In case of an operation error or a repairable problem „error“ will generally suggest you a solution.

How to repair an error:

Error :	Solution:
• LIGHT 3200 does not start no sound, no screen	• -Check if there is a mains voltage

• LIGHT 3200 does not startet (the message appears: **„not enough memory under DOS......“**)	• config your DOS-startfiles to get more free DOS-memory. A minimum of 600kB free DOS-memory is required.
	Type **„MEM“** <RETURN> at DOS-prompt to inspect the size of.the largest executable program.
	• example of the **„CONFIG.SYS“** File for MS-DOS 6.x:
	`DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS`
	`DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE NOEMS`
	`DOS=HIGH,UMB`
	`etc`.
	• a mouse-driver is normaly not needed

• LIGHT 3200 starts but stops during the setup of the operating system = no first window	• start LIGHT 3200 again by switching it on and off; wait approx. 10sec. between switching it on and off. If necessary repeat this several times-if necessary • use the parameter „NOCHECK“ in the commandline. No success? Inform your dealer.
• mouse does not move on the monitor	• check if you installed the mouse correctly.
• No units in the window „STATUS SCANNER“	• see „SETUP“;
• units are in the window „STATUS SCANNER“ but are not controllable	• check the cable joint to your units. • is the terminating resistor plugged in at the last unit (at the end of the data-line)?
• malfunction of a unit/parameter	• is the terminating resistor plugged in at the last unit (at the end of the data-line)?
• DMX interface is installed but not recognized in „EQUIPMENT“	• remove the Jumper-1 of JP7 off the DMX-Interface.
• no modulation with the music in window „SO“	• check the cable • a preamplified signal $2V_{eff}$ is necessary as input e.g. 2nd output of a mixer.
• strobe is connected but does not flash	• check the cable • only use strobes with a 0-10V control. Never use more than 2 strobes parallel

Suggestions and Ideas

If you have ideas to improve our product or if you miss something in the operating possibilities of LIGHT 3200 please send us a FAX # +49-89-89718078. We will try to use all ingenious ideas and transpose them into the software.

Finally

The present software was developped to the best of our knowledge, but errors can even occur us! If you notice deffects or lacks in the software please send us a FAX # +49-89-89718078 with an exact description of the error and your address to stay in contact!

General Agreements

!!ATTENTION!! Read the LIGHT 3200 Agreements of Licence before opening the envelope with the disk(s). The program on the included disks is licensed for a user. By opening you accept the following agreements. The system supposition and the demands for the hardware are part of this agreement of licence.

System requirements and demands for the Hardware:

The present software LIGHT 3200 was developped for IBM-PCs and 100% compatible ones.
Demands for the Hardware:

- IBM PC compatible from 486/100 VLB/PCI Bus System on;
- at least 1MB Memory, 600kB of it free under DOS;
- at least 4MB free space on the harddisk „C“;
- 3,5“ HD-FD as running unit „A“;
- VLB/PCI VGA card VESA standard with mode 111H (640x480 with Hi-Color);
- VGA colour monitor (640x480ni);
- serial Microsoft combatible mouse on COM1 (3F8H) and IRQ4;
- COM2, COM3, COM4 (2F8H, 3E8H, 2E8H) not installed in the system;

System Supposition:

- MS-DOS from Ver.5.0, Novell-DOS from Ver.7.0 or Windows 95 on; for other operating systems please ask the producer.
- An adaption of LIGHT 3200 in MS-Windows 3.1x, IBM-OS/2 or MS-Windows NT is not recommandable and can cause malfunction!

LIGHT 3200 Agreement of Licence

You should read the following text properly. If you do not agree with it send LIGHT 3200 back, unopened and including all delivered contents.

The licence includes:

1. The installation of the program at the same time on a machine (PC).
2. The installation of the program on a computer with the aim of lending out the whole unit. For this LIGHT 3200 has to be installed on one of your computers by the lender. The lending out of the package of the program and/or the delivered hardware without a computer is not included here.
3. The making of safety copies if they are only used for the securing of your own data stock.
4. The reselling of the package of the program. This includes also the passing on or the destruction of all safety copies made from the package of the program.

Passing on, multiplication, electronical adaptation, or changing of this operating instruction, also parts of it and/or the whole package of the program, is only allowed with the written and explicit authorization of Fa. LEPPER EDV SERVICE.
„Update“-disks, eventually acquired and marked as such, have to be stored with the original disks.

**Violation against this agreements will immediately extinguish
the above granted licence!**

Guarantee

The producer guarantees that LIGHT 3200 was delivered in a faultless condition. The producer is only liable for defects caused by production errors or production defects of the delivered ware. He is not liable for defects on saved data or times of breakdown of machines or personal.
The producer also guarantees that the delivered software is free of any malfunctions concerning the functional extent explained in the operating instructions at hand. Problems with the answering times of your machine cannot be guaranteed with this.
The producer also guarantees the respective legal regulations about the demands of guarantee in the country of origin, the Federal Republic of Germany; Status 1.1.1994. Any demand of guarantee will be inapplicable in case of negligence or manipulation at the unit. Brands are registered trademarks. Any demand of guarantee will extinguish if the seal of guarantee is removed. The general rules of procedure of LEPPER EDV SERVICE are valid.

If single parts of the above mentioned agreements of licence or regulations of guarantee should not or only partially be admissible, the other agreements will not be affected.

We wish you lots of success with LIGHT 3200 !

YOUR L.E.S. TEAM

LEPPER EDV SERVICE

PC-Kit

Assembly Instruction Ver.2.5x

For assembling your LIGHT 3200 PC-Kit in your computer please follow steps below.

PC- Kit LIGHT 3200 Profi Parts List:

- Floppy-Disk 3,5“ with LIGHT 3200 Software and INSTALL Software
- board PC-ISA Bus „Sound+Strobe“ ready configured
- board PC-ISA Bus e.g. „DMX 512“ ready configured
- cabel „Sound+Strobe“ 25pins Sub-D to Cinch fem. red/black.
  red = Sound input
  black = Strobe output
- cabel 37pins Sub-D male to 3pins XLR
- Assembly Instruction (Thats what you hold in your hand)
- Instructionmanual
- Licensenumbers

PC- Kit LIGHT 3200 Standard Parts List:

- Floppy-Disk 3,5“ with LIGHT 3200 Software and INSTALL Software
- board PC-ISA Bus e.g. „DMX 512“ ready configured
- cabel 37pins Sub-D male to 3pins XLR
- Assembly Instruction (Thats what you hold in your hand)
- Instructionmanual
- Licensenumbers

Systemrequirements on your PC (not included):

- PC-AT 486/100 or higher, with a minimum amount of 4MB RAM.
- Logical Harddisk „C:\“ with a minimum of 10 MB free space left.
- Operating System MS-DOS 5.0 or Novell-DOS 7.0 or higher.
- Pathnames „C:\USERS“, „C:\LOGFILES“, „C:\NONAME“ may not be used.
- VLB/PCI VGA compatible graphicsboard, with capability of VESA-Mode 111h.
  e.g. TVGA8900, TVGA9000, CIRRUS 5422-40;
- serial mouse connected to COM1 IRQ4.
- COM3 and COM4 not installed or disabled in your PC. COM3-4 have to be disabled for correct operating of LIGHT 3200. LIGHT 3200 PC-Kit needs these portadresses.
- A minimum of 2 free ISA-expansionslots available on your motherboard.

Read Assembly Instructions carefully.
Assembling only from trained personal.
Prevent static exchange during the whole process of assembling.
!!!! Grounding !!!!

Care must be taken to all the instructions above. In other cases malfunction could appear.

Assembly

1. Plug main power of.
2. Remove all connections from your computer.
3. Open your housing (screws on the backplate).
4. Remove the expansion plates from 2 free ISA-Bus slots.
5. Plug the boards (known from parts list) into these slots.
6. Lock them with screws from the expansion plates.
7. especially for your MIDI option: (if supplied)
   - Remove the expansion plates from another free ISA-Bus slots.
   - Review the jumpersettings on the MIDI board.
   The settings need to be: Port: 330H IRQ : 5H
8. Plug the board into the free slot.
9. Plug your Midi Keyboard to the MIDI Plug „IN“. (5pol. DIN)

10. Shut your housing.
11. Plug all connections to your computer.
12. Boot your computer.
13. Put the diskette LIGHT 3200 into your 3,5“ FD.
14. Run „A:\INSTALL“ from the diskette.
    !!!take care the disk must be writeable!!!
15. Follow the steps from „INSTALL“.
16. Include „C:\USERS;“ to your „PATH=...“ statement in your „AUTOEXEC.BAT“ file.
17. Begin with LIGHT 3200 by typing „LIEN.EXE“ at the DOS-prompt.

If the „First Window“ appears and all your stuff appears in „EQUIPMENT“ you are able to start working with LIGHT 3200. (e.g. „First Steps“ Instructionmanual).

CE-Declaration of Conformity

We, Lepper EDV-Service declare that the products

- Interface for DMX 512-protokol
- Interface for M-RS485-protokol
- Interface Sound-Strobe

are in conformity with

- 89/336 EWG
- 91/263 EWG
- 93/97 EWG

Munich, 25.03.1996 the manager

Fax:+49-89-89718078
Internet: http:\\www.l-e-s.com
e-mail: light3200@l-e-s.com